

Пост-
АПОКАЛИПСИС
ОТ ВИНСЕНТА БЕЙКЕРА

ПОСТ- АПОКАЛИПСИС

©2k+10 Д. Винсент Бейкер

Перевод: Павел Берлин

Редактор: Дарья Заузолкова

Корректурa и вычитка: Дарья Заузолкова, Мария Цехмистренко, Анастасия Гастева,
Наталья Шадрина, Данил Зайнуллин, Василий Шаповалов, Александр Семькин

Вёрстка: Александр Стрепетиллов

Макет буклетов: Александр Ермаков

Рукописный текст: Наталья Шадрина

Спасибо Максиму Николаеву
и Александру Ермакову за бесценные советы и помощь

Иллюстрации Винсента Бейкера, основанные
на стоковых фотографиях с сайтов Dreamstime и iStockPhoto.

Фотография для обложки: Иван Блинецов с сайта Dreamstime

Дизайн обложки: Александр Ермаков

Дизайн книги: Д. Винсент Бейкер

Я сделал это ради Мегуэй, остальным просто повезло.

© Pavel Berlin. Authorized translation of the English edition © Night Sky Games. This
translation is published and sold by permission of Night Sky Games, the owner of all
rights to publish and sell the same.

a lumpley game



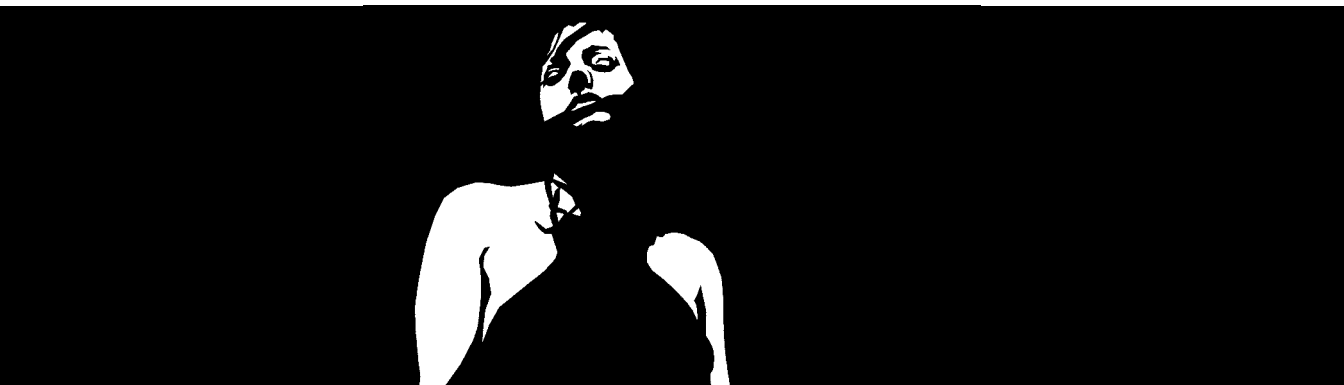
книга Мастера Церемоний для

ПОСТ- АПОКАЛИПСИС

Основы	Основы	3
	Персонажи	14
	Создание персонажа	81
МЦ	Мастер Церемоний	90
Подготовка	Первая встреча	103
	Фронты	113
Правила игры	Снежный ком ходов	126
	Урон и лечение	133
	Развитие	147
Подробности	Базовые ходы	157
	Ходы персонажей	177
	Баракло	194
И ещё	Особые изощрения	220
	Людография	236
	Алфавитный указатель	242

ОСНОВЫ





Постапокалипсис

Никто не помнит как или почему. Возможно, никто никогда и не знал. Самые старые из ныне живущих ещё сохранили воспоминания детства: города пылают, общество впадает в хаос и рушится, жуткие ночи, когда полыхающее небо превращает полночь в сумерки цвета крови.

Теперь мир уже не тот, что был. Оглянись: он точно, вне всякого сомнения, уже не тот. А теперь закрой глаза, открой разум: чувствуешь? Где-то на грани восприятия всегда воем нечто, полное ненависти и ужаса. И от этого мирового вихря никому из нас не скрыться.



Ангел

Кому ты молишься, валяясь в пыли погибшего мира потрохами наружу? Богам? Они давно нас покинули. Дорогим друзьям? Суки все до одного, а то бы ты здесь не лежал. Драгоценной старушке маме? Она такая добрая, вот только кишки тебе в живот она не заправит. Нет, ты молишься ухмыляющемуся пацану или ветерану, или *хоть кому-нибудь* с дефибрилятором, умением накладывать швы и шприцем морфина. И когда этот кто-то приходит, он и есть *ангел*.

Артист

Еда, которая не угрожает смертью. Музыка, не похожая на вой гиен. Мысли, которые не пугают. Тела, которые не пускают на мясо. Секс, который больше, чем похоть. Танцы, которые идут от души. Случаются мгновения, которые выше всей этой вони, дыма, ярости и крови.

Всем, что есть прекрасного в этом уродливом мире, владеют артисты. Поделятся ли они с тобой? А что *ты* предложишь взамен?



Водила

Апокалипсис пришёл, и вся инфраструктура Золотого века разлетелась вдребезги. Дороги поползли и потрескались. Линии жизни и связь рухнули. Отрезанные друг от друга города бушевали, как разворошённые муравейники, потом вспыхнули и пали.

Немногие из выживших помнят, как весь горизонт раскалился от зарева полыхавшей цивилизации, света, который затмил звёзды и луну, дыма, который закрыл солнце.

В эпоху постапокалипсиса горизонты темны и к ним не ведут дороги.





Вожак

В эпоху постапокалипсиса правительства и общества не существует. В те времена, когда вожаки правили целыми континентами, когда они вели войны на другом конце мира, а не с поселением на другом конце пустошей, когда у них были стотысячные армии и, сука, *корабли*, на которых стояли *самолёты* — вот это был легендарный Золотой век. А теперь любой, у кого есть бетонный бункер и банда стрелков, может назвать себя вожаком. А где взять другую *власть*?

Гуру

Теперь-то уже всем должно быть ясно, что в эпоху постапокалипсиса боги свалили к такой-то матери из этого мира. Может, в Золотом веке, когда люди говорили «одна нация под богом» и «на бога уповаем», может, тогда боги были реальны. Хрен его знает. Всё, что я знаю — что теперь их нет. Помашите ручкой на прощание.

Я думаю, что когда эти обдолбанные гуру говорят «боги», они имеют в виду испарения, оставшиеся от взрыва психической ненависти и отчаяния, породивших постапокалипсис. Друзья, *вот* наш нынешний творец.



Комбинатор

В мире постапокалипсиса дело как обстоит? С одной стороны, у тебя Дреммер и Боллз, вождь-работорговец и его, сука, тощий мордоворот, устраивающие набеги из своей бетонной крепости с железными шипами. А с другой стороны, народ барж, который всю свою короткую, полную болезней жизнь ходит вверх и вниз по течению отравленной мёртвой реки. А ещё дальше есть Маяк, мужчины и женщины из неудавшегося культа голода, которые забаррикадировались на краю родовой ямы у пустошей.

А ты, ты просто хочешь жить по-своему, свободно — но вот с чем приходится работать. Ни хрена не розами пахнет.





Мозгач

Мозгачи — это чокнутые ясновидящие мозголомы постапокалипсиса. Они копаются в мозгах и тянут марионеток за ниточки. У них ледяные сердца, мёртвые души и глаза, как у сломанных игрушек. Они стоят где-то совсем рядом, пялятся и шепчут у тебя в голове. Закрепляют линзы на твоих глазах и читают твои тайны.

Они тот аксессуар, признак хорошего вкуса, без которого не обойтись ни одному основательно упакованному поселению.

Мир в эпоху постапокалипсиса — это жестокое, уродливое, бесчеловечное место. Закон и общество распались в прах. Всё твоё остаётся твоим, лишь пока ты держишь его в руках. Мира нет. Нет стабильности, кроме той, что ты вырезаешь сантиметр за сантиметром в бетоне и в земле, а потом защищаешь, убивая и проливая кровь.

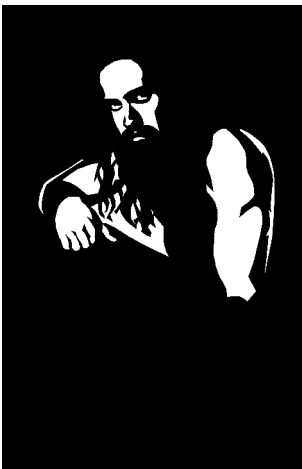
Иногда самый явный ход и есть правильный.

Стрелок



Технарь

Только на одно можно твёрдо рассчитывать в эпоху постапокалипсиса: всё ломается.





Чертовка

Даже в таком опасном мире постапокалипсиса как наш есть чертовки... те, от кого надо бы скромно отойти, глядя в пол, но куда там! Они вроде голубоватой потрескивающей лампы, которая притягивает на свой свет, сечёшь? Ты смотришь на них; тебе кажется, что ты влюбился; а потом — миллиард вольт! — и твои крылышки обгорают, как бумага.

Опасные!

Чоппер

В этом загнущемся мире постоянно всего не хватает, да и как иначе? Не хватает здоровой еды, чистой воды, безопасности, света, электричества, детей, надежды.

Но ушедший Золотой век в избытке оставил нам патронов и бензина. Походу, этим мудакам они в итоге не так уж сильно пригодились.

Вот так вот, чоппер. И хватит с тебя.



ОСНОВЫ

Подготовка к игре

Собери как минимум 3 игроков, включая тебя. Один из вас будет Мастером Церемоний. Поскольку это книга для Мастера Церемоний, в дальнейшем я буду называть МЦ «ты».

Для игры придётся провести не одну встречу, так что выбирай друзей, которые готовы выделить время в своём расписании. Я считаю, что настоящая игра требует как минимум шести встреч, но играть можно гораздо дольше.

Распечатай и собери пачку буклетов персонажей, по одному экземпляру каждого. Раздай их. Пусть каждый выберет один буклет. Одинаковые выбирать нельзя.

Распечатай материалы и для себя: буклет первой встречи и буклет МЦ. Можно распечатать и буклеты фронтов, хотя пока они тебе не понадобятся. Фронты служат для твоей подготовки к игре после первой встречи. («Я сражаюсь на три фронта! Я попал!»)

Ещё тебе понадобится бумага для записей, карандаши и несколько шестигранных игральные кубиков, минимум два.

Беседа

Как ты, вероятно, уже знаешь, ролевая игра — это беседа. Ты и другие игроки по очереди рассказываете о том, как выдуманные персонажи делают что-то в выдуманных обстоятельствах. Как и в любой беседе, вы говорите по очереди, но это не то же самое, что *очередность хода* в других настольных играх. Иногда вы перебиваете друг друга, прерываете, используете чужие идеи, захватываете всё внимание. Прекрасно.

Правила призваны регулировать эту беседу. Они начинают действовать, когда кто-то говорит определённые вещи, и налагают ограничения на то, что можно говорить после этого. Логично?

Ходы и кубики

Определённые вещи, которые активизируют правила, называются **ходами**.

Во всех буклетах персонажей есть одинаковый список базовых ходов, а также особые ходы специально для этого персонажа. В твоих фронтах тоже могут быть особые ходы. Когда игрок говорит, что его персонаж делает что-то занесённое в список ходов, тогда и только тогда он бросает кубики.

Правило ходов гласит: **чтобы что-то сделать, сделай это**. Чтобы действие было засчитано как ход и игрок бросил кубики, персонаж должен сделать что-то, что является ходом. Также, когда персонаж делает что-то, что считается ходом, ход срабатывает и игрок бросает кубики.

10 – Постапокалипсис

Обычно всё ясно и недвусмысленно: «Чёрт подери, я, наверное, выползу туда. Голову стараюсь не высовывать. Я делаю это под огнём?» — «Ага». Но иногда эти два фактора немного не сходятся и твоя задача, как МЦ, решить эту проблему.

Во-первых, когда игрок просто говорит, что его персонаж делает ход, но не говорит, что персонаж предпринимает нужные действия. Например: «Я угрожаю ему насилем». Ты должен ответить: «Хорошо. А что ты делаешь?» «Я беру рацию силой». — «Хорошо. А что ты делаешь?» «Я пытаюсь его соблазнить». — «Хорошо. А что ты делаешь?»

Во-вторых, когда игрок описывает, как его персонаж делает что-то, что считается ходом, но не понимает этого или не хочет, чтобы это было ходом. Например: «Я отталкиваю его с дороги». Ты должен ответить: «Хорошо. То есть угрожаешь насилем?» «Я надываю губы: “Ну раз я тебе так не нравлюсь...”» — «Хорошо. Пытаешься им манипулировать?» «Я залезаю обратно в щель между стеной и трактором, чтобы они меня не заметили». — «Хорошо. То есть действуешь под огнём?»

Ты спрашиваешь не для того, чтобы дать игроку шанс отказаться делать бросок, а для того, чтобы дать ему возможность пересмотреть действия персонажа, если он на самом деле не хотел делать ход. «Хорошо. То есть угрожаешь насилем?» Правильно: «О! Нет-нет, если он загораживает дверь, ладно, найду другой выход». Неправильно: «Нет, просто отталкиваю с дороги, без броска». Правило хода: **чтобы что-то сделать**, сделай это, так что бери-ка кубики.

Отлично. Теперь посмотри список ходов. В каждом сказано, какую характеристику игрок использует для броска. Когда сказано + что-то (скажем +круто, +жёстко или +история), игрок бросает 2 кубика, складывает результаты и прибавляет эту характеристику. Если в сумме выходит 6 и меньше, это провал. Если 7 и больше, это успех. 7–9 это частичный успех, а 10+ — полный успех.

Все ходы указывают, что произойдёт при успехе, на 7–9 или на 10+, так что следуй их указаниям. В некоторых также сказано, что происходит при провале выполняй и это. Там, где это не сказано, можешь сообщить игрокам следующее: «при провале я расскажу вам, что будет». И, если хочешь, чтобы уж ни у кого не было ненужных надежд, можешь добавить: «... и обещаю, вам это не понравится».

Иногда ты увидишь «получи +1 к следующему...» или «получи +1 постоянно пока...», или нечто подобное. +1 или –1 к следующему просто означает прибавить 1 к твоему следующему броску или вычесть 1 из него. +1 или –1 постоянно означает, что надо прибавлять 1 ко всем броскам или вычитать 1, пока то, что даёт тебе бонус или штраф, не изменится.

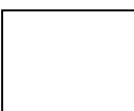
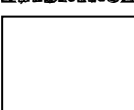
У каждого персонажа также есть особый ход, который срабатывает, когда он занимается с кем-то сексом. Особый секс-ход большинства персонажей срабатывает, когда они занимаются сексом с другим персонажем игрока, а не с кем угодно. Но некоторым сойдёт любой, кто под руку подвернётся.

Смотри полное описание ходов в главе **базовые ходы** на стр. 157 и в главе **ходы персонажей** на стр. 177.

Характеристики

В игре есть следующие характеристики:

- **Круто** — это то, насколько ты спокоен под огнём, рационален, ясно мыслишь, уравновешен, расчётлив и невозмутим.
- **Жёстко** — это то, насколько ты бессердечен, склонён к насилию, агрессивен, твёрд, жесток, силен физически и эмоционально.
- **Пылко** — это то, насколько ты горячая штучка, насколько привлекателен, тонок, грациозен, сексуален, прекрасен, насколько вдохновляешь и волнуешь.
- **Умно** — это то, насколько ты понятлив, умен, бдителен, проницателен, внимателен, образован, обучен и тренирован.
- **Странно** — это то, насколько ты странный, ясновидящий, гениальный, жуткий, удачливый, чуждый, насколько ты провидец и затронут чем-то извне.
- **История** — это общая история персонажей, то, насколько хорошо один персонаж знает другого. Она не отображает то, насколько твоему персонажу нравится другой, только насколько хорошо он его знает. Кроме того, она асимметрична: мой персонаж знает твоего очень хорошо, скажем, история +2, а вот твой моего почти не знает, история -1.

	<i>действовать под огнём</i>
Круто	☐ подчеркнуто
	<i>угрожать насилием; взять силой</i>
Жёстко	☐ подчеркнуто
	<i>соблазнить или манипулировать</i>
Пылко	☐ подчеркнуто
	<i>оценить ситуацию оценить человека</i>
Умно	☐ подчеркнуто
	<i>открыть свой разум</i>
Странно	☐ подчеркнуто

Максимальное значение любой характеристики +3, а минимальное -3. Большинство будет иметь значение от -1 до +2.

Круто -2 означает, что твоя характеристика круто равна -2; странно =0, означает, что твоя характеристика странно равна 0; история +1 означает, что твоя история (с кем-то) равна +1. Некоторые правила говорят тебе изменить свои характеристики. В этом случае модификатор ставится перед названием характеристики. +1круто означает прибавить 1 к характеристике круто; -1странно означает вычесть один из характеристики странно.

Каждый игрок подчёркивает две характеристики своего персонажа: одну выбирает другой игрок, а другую ты, МЦ. Развитие персонажа в ходе игры зависит от подчёркнутых характеристик. Подробности ищи в главе **создание персонажа** на стр. 81 и в главе **развитие** на стр. 147.

История	<i>помочь или помешать; конец сессии</i>
	

Снаряжение и прочее барахло

У всех персонажей разных типов есть целый набор снаряжения и прочего барахла, в том числе поселения, банды, гешефты, последователи, бригады, мастерские, оружие и особое снаряжение.

Большинство отдельных предметов снаряжения и прочего описано метками, например: магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*) или последователи (*процветание+2 навар: 1 бартер, погружение, проблема: осуждение, жестокость*). Метки работают тремя способами. Некоторые из них чётко механические, например, *урон 3, процветание+2, навар* и *проблема*. Некоторые описывают обстоятельства, при которых эту вещь можно использовать, например, *ближний* и *перезарядка*. Некоторые подсказывают тебе, МЦ, что сказать персонажу, который использует эту вещь, например, *громкий, 1 бартер, погружение, осуждение* и *жестокость*.

Смотри полное описание в главе **барахло** на стр. 194.

«Снаряжение и бартер»

Урон и лечение

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счётчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

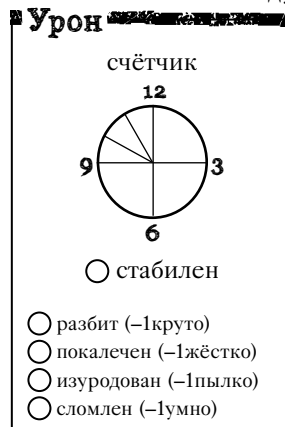
Урон до 6:00 со временем проходит сам. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Когда персонаж получает урон, то обычно этот урон равен значению урона оружия, атаки или происшествия минус значение брони персонажа. Это называется «урон за вычетом брони».

Вместо получения урона игрок может решить отметить увечье. Убрать увечье уже нельзя.

Ангелы хорошо умеют лечить урон и стабилизировать состояние.

Смотри полные правила в главе **урон и лечение** на стр. 133.



Развитие персонажа

опыт ○○○○○○> >>улучшение

Игрок отмечает опыт — то есть заполняет один из кружочков опыта в буклете персонажа — в трёх ситуациях. Во-первых, когда он бросает кубики, прибавляя одну из двух подчёркнутых характеристик. Во-вторых, когда его история с кем-то достигает +4 или -4. В-третьих, если это сказано в описании хода.

Когда игрок отмечает пятый круг опыта, он может выбрать вариант развития персонажа. В конце каждого буклета есть правила развития персонажа: он может выбрать новые ходы, иногда получить банду, поселение или ещё что-то, улучшить свои характеристики и тому подобное. Когда игрок выбирает вариант развития, он стирает все закрашенные кружочки опыта и начинает с 0.

Когда персонаж выберет 5 вариантов развития, ты, как МЦ, откроешь для него новые. Смотри подробности в разделе **заслуженное будущее** в главе **развитие** на стр. 151.

Зачем играть?

Во-первых, потому что ваши персонажи офигенно круты.

Во-вторых, потому что, как бы круты они ни были, они ещё лучше и круче, когда собираются вместе. Любовники, соперники, друзья, враги, кровь и секс — круто же.

В-третьих, потому что персонажи вместе противостоят чудовищному миру. Они вырезают себе небольшой островок надежды и свободы в грязи и насилии и пытаются его удержать. Хватит ли у них духу? На что они пойдут, чтобы всё это сохранить? Готовы ли они, достаточно ли круты, сильны и упорны?

В-четвёртых, потому что они, конечно, вместе, но они ещё в отчаянии и ощущают на себе огромное давление. Если чего-то не хватит на всех (а когда хватает?), кто сплотит ряды, а кто обратится против других? Кому ты веришь, а кому бы надо верить? И где ты ошибся?

В-пятых, потому что с этим миром творится что-то очень и очень дурное, и лично я не знаю, что именно. Мир не всегда был таким, выжженным и жестоким. Не всегда мировой вихрь выл на грани восприятия, ожидая, когда ты откроешь ему свой разум, чтобы он ворвался в него. Кто испоганил этот мир и как? Можно ли повернуть всё вспять? И есть ли путь в будущее? Если кто это и узнает, так это вы и ваши персонажи.

Вот зачем.



ПЕРСОНАЖИ



Знакомьтесь:

АНГЕЛ

Кому ты молишься, валяясь в пыли погибшего мира потрохами наружу? Богам? Они давно нас покинули. Дорогим друзьям? Суки все до одного, а то бы ты здесь не лежал. Драгоценной старушке маме? Она такая добрая, вот только кишки тебе в живот она не заправит. Нет, ты молишься ухмыляющемуся пацану или ветерану, или *хоть кому-нибудь* с дефибриллятором, умением накладывать швы и шприцем морфина. И когда этот кто-то приходит, он и есть *ангел*.

АНГЕЛ:СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего ангела, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Ду, Бон, Эйб, Ти, Кейл, Бэй, Уголь, Джав, Руфь, Вэй, Джей, Ни, Ким, Ди или Дез.
Док, Штифт, Колёса, Приход, Ключ, Гейб, Биз, Облом, Дюйм, Зажим или Наладчик.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрытый.

Одежда: роскошная, экстравагантная, фетиш, повседневная или военная форма.

Лицо: сильное, строгое, жестокое, мягкое, аристократическое или утончённое.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилем;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

☐ подчеркнуто

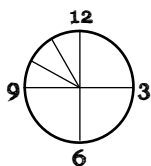
открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

опыт ○○○○○○>>>улучшение

счётчик



☐ стабилен

☐ разбит (-1круто)

☐ покалечен (-1жестко)

☐ изуродован (-1пылко)

☐ сломен (-1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы ангела

если занимаешься сексом, смотри 19

Снаряжение ангела

Глаза: прохладные, повелительные, апатичные, острые, прощающие или добрые.

Тело: массивное, рыхлое, жилистое, толстое, высокое, громоздкое или чувственное.

Характеристики

Выбери один набор:

Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +2 Странно -1

Круто +1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно -1

Круто -1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно +1

Круто +2 Жёстко =0 Пылко -1 Умно +2 Странно -1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы ангела

Выбери 2:

Шестое чувство: когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, делай это [••☼] +умно, вместо того чтобы делать [••☼] +странно.

Лазарет: ты получаешь лазарет, рабочее место с системой жизнеобеспечения, фармацевтической лабораторией и двумя сотрудниками (скажем, Сигусой и Моксом). Доставь в него пациентов и можешь работать над ними, как технарь над техникой.

Профессиональное сострадание: когда помогаешь кому-то, можешь, если хочешь, сделать это [••☼] +умно, вместо того чтобы использовать [••☼] +историю.

Благодать на поле боя: когда ты ухаживаешь за людьми, а не сражаешься, ты получаешь +1 брони.

Целительное касание: возложи руки на раненого, открой ему свой разум и делай это [••☼] +странно. На 10+ исцели 1 сегмент. На 7–9 исцели 1 сегмент, но ты действуешь под огнём, преодолевая сопротивление разума твоего пациента. При провале: во-первых, ты его не исцелил. Во-вторых, ты открываешь свой и его разум мировому вихрю без защиты и без подготовки. Для тебя и для твоего пациента, если это персонаж игрока, это означает, что вы сделали этот ход и провалили бросок. Если пациент принадлежит Мастеру Церемоний, он сам определит его переживания и судьбу.

Прикосновение смерти: когда кто-то, о ком ты заботишься, умирает, ты получаешь +1 к странно (макс. +3).

Снаряжение

Ты получаешь:

- комплект ангела;
- 1 небольшое практичное оружие;
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Небольшое практичное оружие (выбери 1):

- револьвер 38 калибра (урон 2 ближний перезарядка громкий);
- 9-мм пистолет (урон 2 ближний громкий);
- большой нож (урон 2 рукопашный);
- обреза (урон 3 ближний перезарядка кровавый);
- шокер (шок рукопашный перезарядка).

Комплект ангела

В твоём комплекте ангела чего только нет: ножницы, тряпки, скотч, иглы, зажимы, перчатки, капельницы, салфетки, спирт, кровоостанавливающие препараты, кровезаменитель, рулоны эластичных бинтов, штифты и шприцы, биостабы, химостабы, наркостабы (успокоительное) в больших количествах и запас пластырей-электродов для дефибрилятора на случай, если дело дойдёт до этого. Он достаточно велик, чтобы занять весь багажник машины. Когда его используешь, трати запас; можно потратить 0–3 запаса за одно использование. Ты можешь пополнить его из расчёта 1 бартер за 2 запаса, если обстоятельства позволяют выменивать медикаменты.

В начале игры у комплекта ангела запас 6.

Чтобы использовать комплект для стабилизации и лечения кого-то в состоянии 9:00 или дальше, учти потраченный +запас. При успехе его состояние стабилизируется и он вылечится до 6:00, но МЦ выберет 1 (на 10+) или 2 (на 7–9):

- *прежде чем передвигать, его состояние необходимо стабилизировать;*
- *даже под наркостабами он сопротивляется — ты действуешь под огнём;*
- *в течение 24 часов он будет то приходить в себя, то терять сознание;*
- *стабилизация требует дополнительных затрат — потратить ещё 1 запас;*
- *он проваливается в постели как минимум неделю;*
- *ему потребуется постоянный уход и наблюдение в течение 36 часов.*

При провале он вместо этого получает 1 урон.

Чтобы использовать набор для ускорения выздоровления кого-то на 3:00 или 6:00, бросок не требуется. Он выбирает: провести 4 дня (3:00) или 1 неделю (6:00) в блаженстве на успокоительных, без движения, но счастливым, или выздоравливать в обычные сроки, как все прочие.

Чтобы использовать набор для реанимации погибшего (на 12:00, но не дальше), учти потраченный +запас. На 10+ больной восстанавливается до 10:00. На 7–9 он восстанавливается до 11:00. При провале ты сделал всё что мог, но он мёртв и таким и останется.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них протянул руку, когда это было важно, и помог спасти кому-то жизнь. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них был с тобой и видел всё, что видел ты. Скажи этому игроку история +2.

- Один из них, на твой взгляд, обречён на саморазрушение. Скажи этому игроку история –1.

Всем остальным скажи история +1. Ты открытая книга.

В ходы других:

- Старайся ни к кому слишком сильно не привязываться. Какое бы число тебе ни назвали, вычти из него 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, твоя история с ним в твоём буклете сразу поднимается до история +3, а он получает +1 к его истории с тобой в своём буклете. Если это доводит его показатель с тобой до история +4, он сбрасывает его до история +1, как обычно, и отмечает опыт.

Развитие ангела

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1умно (макс. умно +3)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи новый ход ангела
- ___ получи новый ход ангела
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одну успешную реанимацию (плюс затраты на материалы); одну неделю круглосуточного ухода (плюс*

20 – Постапокалипсис

затраты на материалы); одну неделю работы ангелом по вызову (плюс затраты на материалы, если они были).

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

*1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: два пополнения твоего комплекта ангела; одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются **ценными** или **хай-тек**; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяцу ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.





Знакомьтесь:

АРТИСТ

Еда, которая не угрожает смертью. Музыка, не похожая на вой гиен. Мысли, которые не пугают. Тела, которые не пускают на мясо. Секс, который больше, чем похоть. Танцы, которые идут от души. Случаются мгновения, которые выше всей этой вони, дыма, ярости и крови.

Всем, что есть прекрасного в этом уродливом мире, владеют артисты. Поделятся ли они с тобой? А что *ты* предложишь *взамен*?

АРТИСТ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего артиста, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Октябрь, Венера, Меркурий, Дюна, Тень, Цапля, Конфетка, Орхидея, Буря, Закат, Клинок, Полночь, Мех, Иней, Батист, Июнь, Лыдинка, Тёрн, Птичка, Лаванда, Специя, Газель, Лев, Павлин или Грация.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или андрогин.

Одежда: сценическая, экстравагантная истрёпанная, роскошная, фетиш или повседневная.

Лицо: поразительное, милое, странное, изящное или прекрасное.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

действовать под огнём Круто	☐ подчеркнуто	счётчик 12 3 6 9 ☐ стабилен
угрожать насилем; взять силой Жёстко	☐ подчеркнуто	
соблазнить или манипулировать Пылко	☐ подчеркнуто	
оценить ситуацию оценить человека Умно	☐ подчеркнуто	
открыть свой разум Странно	☐ подчеркнуто	

опыт

>>>улучшение

- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жёстко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать;
конец сессии

Ходы артиста

если занимаешься сексом, смотри 25

Снаряжение артиста

Глаза: смеющиеся, насмешливые, тёмные, омрачённые, беспокойные, притягательные, яркие или спокойные.

Руки: сильные, выразительные, быстрые, мозолистые или уверенные.

Тело: стройное, подтянутое, толстое, неестественное, юное или роскошное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко –1 Пылко +2 Умно +1 Странно =0
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +2 Умно =0 Странно +1

- Круто –1 Жёстко =0 Пылко +2 Умно +2 Странно –1
- Круто +1 Жёстко +1 Пылко +2 Умно +1 Странно –2

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы артиста

Выбери 2:

Обворожительный: ты получаешь +1пылко (пылко +3).

Потерянный: когда ты шепчешь чье-то имя в мировой вихрь, действуй  +странно. При успехе он придёт к тебе, возможно, с объяснением почему это случилось, а, возможно, и без. На 10+ получи +1 к следующему броску, связанному с ним. При провале МЦ задаст тебе 3 вопроса — отвечай на них честно.

Искусный и грациозный: когда ты занимаешься выбранным искусством — любым актом самовыражения — или когда выставляешь результат перед аудиторией, делай это  +пылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы назвать персонажа МЦ из своей аудитории и выбрать:

- он должен встретиться со мной;
- он должен получить мои услуги;
- он любит меня;
- он должен подарить мне подарок;
- он восхищается моим покровителем.

При провале ты не получаешь преимуществ, но ничего и не теряешь. Ты просто очень хорошо выступил.

Потрясающее представление: когда ты снимаешь деталь одежды, своей или чьей-то ещё, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Ты полностью владеешь их вниманием. Если хочешь, можешь исключить отдельных людей, назвав их имена.

Гипноз: когда ты проводишь время один на один с кем-то, он становится одержим тобой. Действуй  +пылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 2 шанса. Он может тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- дать тебе что-то, чего ты хочешь;
- послужить твоими глазами и ушами;
- сражаться, защищая тебя;
- делать что-то по твоему указанию.

В случае персонажа МЦ, пока у тебя остались шансы с ним, он не может действовать против тебя. В отношении персонажей игроков ты можешь в любое время, когда захочешь, тратить шансы 1 к 1 на следующее:

24 – Постапокалипсис

- он отвлекается на мысли о тебе. Он действует под огнём.
- он вдохновляется мыслями о тебе. Он получает +1 прямо сейчас.

При провале он получает 2 шанса против тебя на абсолютно тех же условиях.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 изящное оружие;
- 2 предмета роскошного снаряжения;
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую внешности (опиши).

Изящное оружие (выбери 1):

- пистолет в рукаве (*урон 2 ближний перезарядка громкий*);
- богато украшенный кинжал (*урон 2 рукопашный ценный*);
- спрятанные ножи (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- богато украшенный меч (*урон 3 рукопашный ценный*);
- старинный пистолет (*урон 2 ближний перезарядка громкий ценный*).

Роскошное снаряжение (выбери 2):

- старинные монеты (*надеваемые ценные*)
Просверлены, чтобы носить как украшение.
- очки (*надеваемые ценные*)
Ты можешь их использовать, чтобы получать +1умно, когда зрение играет роль, но тогда без них в таких ситуациях у тебя будет –1умно.
- длинное роскошное пальто (*надеваемое ценное*)
- потрясающие татуировки (*имплантируемые*)
- набор для ухода за кожей и волосами (*накладываемый ценный*)
Мыло, тушь, краски, кремы, мази. Их использование даёт +1 в следующий раз, когда ты действуешь пылко.
- питомец (*ценный живой*)
Выбери и опиши на свой усмотрение.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них твой друг. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них твой любовник. Скажи этому игроку история +1.
- Один из них влюблён в тебя. Скажи этому игроку история –1.

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:

- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти или прибавь 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Твой выбор может каждый раз быть разным.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, выбери одно:

- Вы оба получаете +1 к следующему броску.
- Ты получаешь +1 к следующему броску, а он –1.
- Он должен дать тебе подарок ценой не менее 1 бартера.
- Ты можешь применить *гинтоз* к нему так, будто у тебя выпало 10+, даже если ты не выбрал этот ход.

Развитие артиста

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +3)
- ___ получи новый ход артиста
- ___ получи новый ход артиста
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи 2 последователей и *процветание*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *одну ночь интимной компании, вечер или день развлечения для группы (без рук!)*, *месяц работы в качестве украшения компании.*

26 – Постапокалипсис

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю охраны чертовкой или стрелком; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; взятки, поборы и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

ВОДИЛА

Апокалипсис пришёл, и вся инфраструктура Золотого века разлетелась вдребезги. Дороги поползли и потрескались. Линии жизни и связь рухнули. Отрезанные друг от друга города бушевали, как разворошённые муравейники, потом вспыхнули и пали.

Немногие из выживших помнят, как весь горизонт раскалится от зарева полыхавшей цивилизации, света, который затмил звёзды и луну, дыма, который закрыл солнце.

В эпоху постапокалипсиса горизонты темны и к ним не ведут дороги.

ВОДИЛА:СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего водилу, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Лорен, Одри, Фарли, Сэмми, Катрин, Мэрилин, Джеймс, Бриджет, Пол, Анетт, Мален, Фрэнки, Марлон, Ким, Эррол или Хамфри.

Феникс, Мустанг, Импала, Спорткар, Кугуар, Кобра, Дарт, Гремлин, Гранд Чероки, Яг или Бумер.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: винтажная, повседневная, рабочая, кожаная или истрёпанная и экстравагантная.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

Круто

*действовать
под огнём*

☐ подчеркнуто

Жёстко

*угрожать насилем;
взять силой*

☐ подчеркнуто

Пылко

*соблазнить или
манипулировать*

☐ подчеркнуто

Умно

*оценить ситуацию
оценить человека*

☐ подчеркнуто

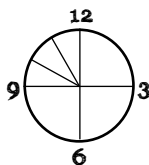
Странно

открыть свой разум

☐ подчеркнуто

опыт ○○○○○○> >>улучшение

счётчик



☐ стабилен

☐ разбит (–1круто)

☐ покалечен (–1жёстко)

☐ изуродован (–1пылко)

☐ сломлен (–1умно)

История

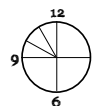
*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы водилы

если занимаешься сексом, смотри 31

Снаряжение и машина

**Машина —
Сила
Вид
Броня
Слабость**



Лицо: красивое, роскошное, строгое, узкое, потрёпанное или жуликоватое.

Глаза: спокойные, прикрытые, жёсткие, грустные, холодные или бледные.

Тело: стройное, пухлое, коренастое, плотное, высокое или сильное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто =0 Жёстко –1 Пылко +1 Умно +2 Странно =0
- Круто +1 Жёстко =0 Пылко =0 Умно +2 Странно –1
- Круто =0 Жёстко +1 Пылко –1 Умно +2 Странно –1
- Круто +1 Жёстко –2 Пылко =0 Умно +2 Странно +1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы водилы

Ты получаешь ход *лихой водила* и выбери ещё один:

Лихой водила: когда ты за рулём...

- ... если действуешь под огнём, прибавь силу машины к броску.
- ... если берёшь что-то силой, прибавь силу машины к броску.
- ... если угрожаешь насилем, прибавь силу машины к броску.
- ... если соблазняешь или манипулируешь, прибавь вид машины к броску.
- ... если помогаешь или мешаешь кому-то, прибавь силу машины к броску.
- ... если кто-то мешает тебе, прибавь слабость машины к его броску.

К стенке не припрёшь: когда делаешь что-то под огнём, действуй +умно, а не +круто.

Чутьё: когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, сделай это +умно, вместо того чтобы делать +странно.

Сорвиголова: шагая прямо в пекло, не взвесив ставки, ты получаешь +1брони. Если ты в это время ведёшь банду или караван, они тоже получают +1брони.

Коллекционер: ты получаешь ещё 2 машины.

А ещё у меня есть танк: ты получаешь дополнительную машину. Поставь на неё станковые пулемёты (*урон 3 ближний/дальний область кровавый*) или гранатомёт (*урон 4 ближний область кровавый*) и добавь +1брони.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 удобное оружие;
- всякую всячину ценой 2 бартера;
- одежду, соответствующую внешности (опиши).

Удобное оружие (выбери 1):

- револьвер 38 калибра (*урон 2 ближний перезарядка громкий*);
- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*);
- большой нож (*урон 2 рукопашный*);
- обрез (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*);
- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*).

30 – Постапокалипсис

Машина

Выбери один из этих профилей:

- Сила +2 вид +1 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +2 броня 0 слабость +1
- Сила +1 вид +2 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +1 броня 2 слабость +2

Выбери шасси:

купе, компакт, седан, джип, пикап, фургон, полуприцеп, автобус, лимузин, скорая, 4x4, трактор, строительная техника.

Выбери один или более вариантов силы:

быстрая, прочная, агрессивная, компактная, огромная, внедорожник, чуткая, неприхотливая, вместительная, рабочая лошадка, простая в ремонте.

Выбери столько вариантов, какая у неё сила.

Выбери один или более вариантов вида:

блестящая, винтажная, новенькая, мощная, роскошная, яркая, крепкая, причудливая, красивая, ручной сборки, шипы и пластины, пёстрая.

Выбери столько вариантов, какой у неё вид.

Выбери один или более вариантов слабости:

медленная, хрупкая, неряшливая, ленивая, тесная, капризная, прожорливая, ненадёжная, громкая, тряская.

Выбери столько вариантов, какая у неё слабость.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1 или оба:

- Один из них много дней провёл с тобой в дороге. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как-то вытащил тебя из очень серьёзного дерьма. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история +1. Все кое-что слышали о том, кто ты и где побывал.

В ходы других:

- Ты не склонен слишком сближаться со многими людьми. Какое бы число тебе ни назвали, вычти из него 1 и запиши рядом с именем персонажа игрока.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, делай это +круто. На 10+ всё было круто, подумай, большое дело. На 7–9 дай ему +1 к его истории с тобой в его буклете, но себе дай –1 к твоей истории с ним в твоём. При провале ты получаешь –1 постоянно, пока не докажешь, что ничего ему не должен.

Развитие водилы

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи новый ход водилы
- ___ получи новый ход водилы
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи гараж (мастерская, опиши) и бригаду
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за одну доставленную ценность или сообщение; один караван, проведённый через враждебную территорию; месяц работы личным водителем.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

ВОЖАК

В эпоху постапокалипсиса правительства и общества не существует. В те времена, когда вожаки правили целыми континентами, когда они вели войны на другом конце мира, а не с поселением на другом конце пустошей, когда у них были стотысячные армии и, сука, *корабли*, на которых стояли *самолёты* — вот это был легендарный Золотой век. А теперь любой, у кого есть бетонный бункер и банда стрелков, может назвать себя вожаком. А где взять другую *власть*?

ВОЖАК: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего вожака, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Нбеке, Аллисон, Коба, Крейдер, Трань, Марко, Садык, Вега, Лан, Линь или Джексон.

Мадам, Барбекю, Бабуля, Дядя, Парсон, Барнум, Полковник или Мать-настоятельница.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: роскошная, экстравагантная, фетиш, повседневная или военная форма.

Лицо: сильное, строгое, жестокое, мягкое, аристократическое или утончённое.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

	<i>действовать под огнём</i>	счётчик 12 9 6 3 ☐ стабилен ☐ разбит (−1круто) ☐ покалечен (−1жестко) ☐ изуродован (−1пылко) ☐ сломлен (−1умно)
Круто	☐ подчеркнуто	
	<i>угрожать насильем; взять силой</i>	
Жестко	☐ подчеркнуто	
	<i>соблазнить или манипулировать</i>	
Пылко	☐ подчеркнуто	
	<i>оценить ситуацию оценить человека</i>	
Умно	☐ подчеркнуто	
	<i>открыть свой разум</i>	
Странно	☐ подчеркнуто	

опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ >>>улучшение

Ходы вожака

если занимаешься сексом, смотри 36

Поселение

Глаза: прохладные, повелительные, апатичные, острые, прощающие или добрые.

Тело: массивное, рыхлое, жилистое, толстое, высокое, громоздкое или чувственное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто −1 Жестко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жестко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно −2
- Круто −2 Жестко +2 Пылко =0 Умно +2 Странно =0
- Круто =0 Жестко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно +1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы вожака

Ты получаешь оба хода вожака:

Лидерство: когда твоя банда сражается за тебя, действуй [••] + жёстко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. В ходе боя тратишь шансы 1 к 1, чтобы заставить свою банду:

- *отважно пойти в атаку;*
- *твёрдо держаться под натиском врага;*
- *организованно отступить;*
- *проявить милосердие к побеждённому врагу;*
- *сражаться до последнего вздоха.*

При провале твоя банда обращается против тебя или пытается сдать врагу.

Богатство: если твоё поселение в безопасности и твоё правление не вызывает сомнений, в начале встречи действуй [••] + жёстко. На 10+ на этой сессии у тебя есть навар на нужды этой встречи. На 7–9 у тебя есть навар, но выбери 1 проблему. При провале или если твоё поселение в опасности, или твоей власти брошен вызов, у твоего поселения проблемы. Точное значение наvara и список проблем зависит от поселения.

Поселение

По умолчанию в твоём поселении:

- 75–150 душ;
- гешефты — немного охоты, земледелие в зачаточном состоянии и собирательство (*навар: 1 бартер, проблема: недоедание*);
- импровизированный лагерь из бетона, листового металла и арматуры (*твоя банда получает +1 брони, когда сражается под его защитой*);
- оружейная с подобранным и импровизированным оружием;
- банда примерно из 40 головорезов (*урон 3 банда средняя неуправляемая броня 1*).

Выбери 4:

- у тебя большое население, 200–300 душ (*навар: +1 бартер, проблема: +болезни*);
- у тебя маленькое население, 50–60 душ (*проблема: страхи вместо проблемы: недоедание*);
- в качестве гешефта добавь прибыльные грабежи (*навар: +1 бартер, проблема: +мечь*);
- в качестве гешефта добавь дань за защиту (*навар: +1 бартер, проблема: +обязательства*);
- в качестве гешефта добавь завод (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);
- в качестве гешефта добавь шумный, широко известный рынок (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);

- у тебя большая, а не средняя банда, 60 головорезов или около того;
- твоя банда дисциплинирована (убери метку *неуправляемая*);
- у тебя богатая и разнообразная оружейная (твоя банда наносит +1урон);
- твой лагерь — это высокий, основательный и мощный комплекс из камня и железа (твоя банда получает +2брони, когда сражается под его защитой).

Затем выбери 2:

- твоё население грязное и нездоровое (*проблема: +болезни*);
- твоё население ленивое и сидит на наркотиках (*проблема: +голод*);
- твоё население декадентское и развращённое (*навар: -1 бартер, проблема: +дикость*);
- твоё поселение платит дань за защиту (*навар: -1 бартер, проблема: +мечь*);
- у тебя малая, а не средняя банда, всего 10–20 головорезов;
- твоя банда — стая долбанных гиен (*проблема: дикость*);
- у тебя дерьмо, а не оружейная (твоя банда наносит -1урон);
- твой лагерь — это, в основном, палатки, навесы и деревянные стены (твоя банда не получает бонуса к броне, когда сражается под его защитой).

Помимо своего поселения опиши личную одежду. С одобрения МЦ ты можешь взять для личного пользования несколько предметов не специализированного снаряжения или оружия из буклета любого персонажа.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Выбери, щедр ты от природы в своём доверии и ресурсах или прижимист. Если первое, скажи всем история +1. Если второе, скажи всем история =0.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них был с тобой ещё с тех самых пор. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них предал тебя или воровал у тебя. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными, запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, можешь сделать ему подарки ценой в 1 бартер, ничего не тратя.

Развитие вожака

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ☐ получи +1круто (макс. круто +2)
- ☐ получи +1жёстко (макс. жёстко +3)
- ☐ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ☐ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ☐ получи +1странно (макс. странно +2)
- ☐ новая опция для твоего поселения
- ☐ новая опция для твоего поселения
- ☐ убери опцию из своего поселения
- ☐ получи ход из другого буклета
- ☐ получи ход из другого буклета

Бартер

Твоё владение обеспечивает твою повседневную жизнь, так что пока ты в нём правишь, об этом можешь не волноваться.

Когда ты даришь подарки, вот что ты можешь предложить как 1 бартер: *месяц гостеприимства, включая место для жилья и питание вместе с другими; ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения твоим технарём; неделю охраны одной из твоих чертовок или стрелков; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; полчаса твоего неотрывного внимания в ходе личной аудиенции и, конечно, всякую всячину ценой в 1 бартер.*

Во времена изобилия ты можешь тратить избыток владения так, как пожелаешь (считается, что твое население соответственно тоже живет более роскошно).

Чему соответствует 1 бартер, сказано выше. О чём-то более существенном придётся договариваться, обычно с другим вожаком поблизости.



Знакомьтесь:

ГУРУ

Теперь-то уже всем должно быть ясно, что в эпоху постапокалипсиса боги свалили к такой-то матери из этого мира. Может, в Золотом веке, когда люди говорили «одна нация под богом» и «на бога уповаем», может, тогда боги были реальны. Хрен его знает. Всё, что я знаю — что теперь их нет. Помашите ручкой на прощание.

Я думаю, что когда эти обдолбанные гуру говорят «боги», они имеют в виду испарения, оставшиеся от взрыва психической ненависти и отчаяния, породивших постапокалипсис. Друзья, вот наш нынешний творец.

ГУРУ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего гуру, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Видение, Надежда, Прах, Истина, Обретённый, Вовек, Утрата, Нужда, Обет, Свет или Скорбь.

Конь, Кролик, Форель, Кот, Паук, Змей, Нетопырь, Ящер, Шакал, Ласка, Птица или Жаворонок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одеяния: потрёпанные, формальные, подобранные, фетиш или технические.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

	<i>действовать под огнём</i>	счётчик 12 3 6 9	☐ подчеркнуто
Круто	<i>угрожать насилем; взять силой</i>		☐ стабилен
Жёстко	<i>соблазнить или манипулировать</i>		☐ разбит (−1круто) ☐ покалечен (−1жёстко) ☐ изуродован (−1пылко) ☐ сломлен (−1умно)
Пылко	<i>оценить ситуацию оценить человека</i>		
Умно	<i>открыть свой разум</i>		
Странно	☐ подчеркнуто		

опыт >>удушение

Ходы гуру

если занимаешься сексом, смотри 41

Последователи

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Лицо: невинное, грязное, решительное, открытое, строгое или аскетичное.

Глаза: завораживающие, оцепенелые, прощающие, подозрительные, ясные или пылающие.

Тело: костистое, долговязое, мягкое, подтянутое, грациозное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто =0 Жёстко +1 Пылко −1 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко −1 Пылко +1 Умно =0 Странно +2

- Круто –1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно –1 Странно +2

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы гуру

Ты получаешь *процветание* и выбираешь ещё 2 хода гуру:

Процветание: процветание, избыток и проблемы зависят от твоих последователей. В начале встречи оцени +процветание. На 10+ у твоих последователей есть навар. На 7–9 у них есть навар, но выбери 1 проблему. При провале они по уши в проблемах. Если в их наваре указан бартер, скажем, 1-бартер или 2-бартера, это твоя личная доля.

Неистовство: когда ты изрекаешь истину перед толпой, делай это +странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9-1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы заставить толпу:

- *вытолкать людей вперёд и сдать*
- *принести то, что они ценят*
- *объединиться и сражаться как банда (урон 2 броня 0 размер соответствующий)*
- *впасть в водоворот неудержимых эмоций: тряхаться, плакать, драться, делиться, праздновать — на твой выбор*
- *спокойно вернуться к повседневной жизни*

При провале толпа обращается против тебя.

Харизматичный: когда ты пытаешься кем-то манипулировать, делай это +странно, а не +пылко.

Долбанутый псих: ты получаешь +1странно (странно+3).

Заглянуть в душу: когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, делай это +странно, вместо того чтобы использовать +историю.

Защита свыше: твои боги дают тебе броню 1. Если ты носишь броню, используй её значение, значения не суммируются.

Последователи

По умолчанию у тебя около 20 последователей, верных, но без фанатизма. У них есть своя собственная жизнь, связанная с местным населением (*процветание+1, навар: 1 бартер, проблема: дезертирство*).

Охарактеризуй их: твой культ, твоя семья, твоя сцена, твои сотрудники, твои ученики, твои придворные. Если ты путешествуешь, реши, путешествуют ли они с тобой или обитают в своих поселениях.

40 – Постапокалипсис

Выбери 2:

- Твои последователи преданы тебе (*навар: +1 бартер* и замени *проблему: дезертирство* на *проблему: недоодевание*);
- Твои последователи успешны в делах (*+1 процветание*);
- Твои последователи, все вместе, составляют мощную пси-антенну (*навар: +погружение*);
- Твои последователи радостны и любят праздновать (*навар: +праздник*);
- Твои последователи суровы и любят поспорить (*навар: +озарение*);
- Твои последователи трудолюбивы и серьёзны (*навар: +1 бартер*);
- Твои последователи активны, полны энтузиазма и успешно привлекают новых (*навар: +рост*).

Выбери 2:

- У тебя немного последователей, 10 или меньше (*навар: -1 бартер*);
- Твои последователи на самом деле не твои, скорее, ты принадлежишь им (*проблема: осуждение*, вместо *проблемы: дезертирство*);
- Твои последователи во всём в своей жизни и потребностях полагаются на тебя (*проблема: +отчаяние*);
- Твои последователи сидят на наркотиках (*навар: +ступор*);
- Твои последователи презирают моду, роскошь и удобства (*проблема: +болезни*);
- Твои последователи презирают закон, мир, рассудок и общество (*навар: +насилие*);
- Твои последователи декаденты и извращенцы (*проблема: +дикость*).

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Если кто-то из них твой последователь, скажи его игроку история +2.

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:

- Выбери персонажа, которому ты заглянул в душу. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем его персонажа.
- Какое бы число тебе ни назвали остальные игроки, прибавь 1 и запиши получившееся число рядом с именами их персонажей. Судить о других ты умешь хорошо и быстро.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, каждый из вас получает 1 шанс. Любой из вас может потратить шанс в любое время, чтобы помочь или помешать другому, не обращая внимания на расстояния или преграды, которые при других обстоятельствах не дали бы сделать это.

Развитие гуру

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи новый ход гуру
- ___ получи новый ход гуру
- ___ выбери новую особенность своих последователей
- ___ выбери новую особенность своих последователей
- ___ получи поселение (опиши) и **богатство**
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *одно обстоятельство, которое было предсказано, явлено и исполнено; месяц работы гадателем и советником; месяц работы служителем культа.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

КОМБИНАТОР

В мире постапокалипсиса дело как обстоит? С одной стороны, у тебя Дреммер и Боллз, вождь-работорговец и его, сука, тощий мордоворот, устраивающие набеги из своей бетонной крепости с железными шипами. А с другой стороны, народ барж, который всю свою короткую, полную болезней жизнь ходит вверх и вниз по течению отравленной мёртвой реки. А ещё дальше есть Маяк, мужчины и женщины из неудавшегося культа голода, которые забаррикадировались на краю родовой ямы у пустошей.

А ты, ты просто хочешь жить по-своему, свободно — но вот с чем приходится работать. Ни хрена не розами пахнет.

КОМБИНАТОР: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего комбинатора, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Берг, Уотерс, Лафферти, Эббс, Уилсон, Маршалл, Доллархайд, Хесус, Бендрикс, Пруст, Жеребец, Нерон.

Амалия, Катя, Дагни, Лис, Кристина, Клевер, Олимпия, Иллина, Фрэнки, Перевес, Кислотный ожог, Кэш.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилем;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

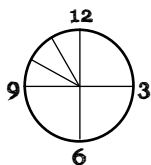
☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

счётчик



☐ стабилен

☐ разбит (–1круто)

☐ покалечен (–1жёстко)

☐ изуродован (–1пылко)

☐ сломлен (–1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы комбинатора

если занимаешься сексом, смотри 46

Гешефты, команда и снаряжение

Жонглирование_____

опыт ○○○○○○> >>улучшение

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: повседневная, рабочая, винтажная, характерная или истрёпанная.

Лицо: потрёпанное, красивое, честное, грубое, жёсткое или открытое.

Глаза: расчётливые, тёплые, колючие, насторожённые, холодные или усталые.

Тело: мускулистое, поджарое, полное, энергичное или крепкое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +2 Жёстко =0 Пылко -1 Умно +2 Странно -1
- Круто +2 Жёстко +1 Пылко +1 Умно =0 Странно -1
- Круто +2 Жёстко -1 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +2 Жёстко =0 Пылко =0 Умно +1 Странно -1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы комбинатора

Ты получаешь ход *халтура* и выбираешь второй ход комбинатора.

Халтура: ты получаешь жонглирование 2. Между встречами или когда в игре происходит затишье, выбери несколько гешефтов, над которыми будешь работать. Выбирай не больше, чем значение жонглирования. Действуй +круто. На 10+ ты получаешь профит от всех выбранных гешефтов. На 7–9 ты получаешь профит как минимум от 1, если выберешь больше, получишь катастрофу от 1 и профит от остальных. При провале тебя ждут сплошные катастрофы. Гешефты, над которыми ты не работал, не приносят ни профита, ни катастрофы. Когда ты получаешь новый гешефт, ты также получаешь +1 жонглирование.

Внушающий доверие: когда ты пытаешься соблазнить персонажа другого игрока или манипулировать им, используй +историю, вместо того чтобы действовать +пылко. С персонажами МЦ действуй +круто, а не +пылко.

Всегда готов сбежать: скажи, как ты уходишь, и действуй +круто. На 10+ — ты ушёл. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет, что именно. При провале тебя застали врасплах на полпути.

Оппортунист: когда ты мешаешь кому-то, кто делает бросок, действуй +круто, вместо использования +истории. Сучара.

Репутация: когда встречаешь кого-то важного (на твой взгляд), действуй +круто. При успехе он о тебе слышал и ты говоришь, что именно; МЦ обеспечит соответствующую реакцию. На 10+ ты ещё и получаешь +1 к следующему броску с ним. При провале он о тебе слышал, но что именно решит МЦ.

Гешефты

(Профит/катастрофа)

Выбери 3 оплачиваемых гешефта:

- Телохранители (*1 бартер/вязались в бой*).
- Наблюдение (*1 бартер/обмануты*).
- Грабёж (*1 бартер/вязались в бой*).
- Костоломы (*1 бартер/повержены*).
- Честная работа (*1 бартер/нищета*).
- Эскорт (*1 бартер/привязанность*).
- Доставка (*1 бартер/налёт*).
- Внедрение (*1 бартер/раскрыты*).
- Собирательство (*1 бартер/нищета*).
- Посредничество (*1 бартер/демпинг*).
- Техническая работа (*2 бартера/демпинг*).
- Секс (*2 бартера/привязанность*).
- Оборона лагеря (*2 бартера/проникновение*).
- Убийства (*3 бартера/вязались в бой*).

И выбери 1 гешефт-обязательство:

- Избегать кого-то (*ты держишься подальше/тебя застали там, где не надо*).
- Выплачивать долги (*ты аккуратно платишь/они просрочены*).
- Отомстить (*ты кого-то наказал/тебя унизили*).
- Защищать кого-то (*с ним всё хорошо/его больше нет*).
- Стремиться к роскоши (*красиво жить не запретишь/ты крепко попал*).
- Сохранять честь (*ты сдержал слово и сохранил имя/ты пересёк черту*).
- Искать ответы (*ты нашёл улику/ты вытянул пустышку*).

Бригада/контакты

Твоя бригада или контакты могут полностью состоять из персонажей игроков или из персонажей МЦ, или из тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их вместе с МЦ — дай имена (скажем, Габбл, Хаим, Пе и Тощий) и строчку описания. Убедись, что они компетентны и подходят для выбранных тобой гешефтов.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 9мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*) или характерное для себя оружие (по договоренности с МЦ);
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1 или оба:

- Один из них как-то столкнулся с серьёзным насилием, чтобы вытащить тебя из передряги. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как-то подвёл тебя в беде и повесил на тебя счёт. Скажи этому игроку история -1.

Всем остальным скажи история +1.

В ходы других:

- Какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа игрока. Ты зависишь от ясности отношений.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи новый гешефт-обязательство: следить, чтобы [его имя] был счастлив (*он счастлив благодаря тебе/ты облажался*).

Если вы снова занимаетесь сексом, не дублируй обязательства. Это только в первый раз.

Развитие комбинатора

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +3)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи новый ход комбинатора
- ___ получи новый ход комбинатора

- ___ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
- ___ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
- ___ покончи с гешефтом-обязательством так или иначе
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

МОЗГАЧ

Мозгачи — это чокнутые ясновидящие мозголомы постапокалипсиса. Они копаются в мозгах и тянут марионеток за ниточки. У них ледяные сердца, мёртвые души и глаза, как у сломанных игрушек. Они стоят где-то совсем рядом, прячутся и шепчут у тебя в голове. Закрепляют линзы на твоих глазах и читают твои тайны.

Они тот аксессуар, признак хорошего вкуса, без которого не обойтись ни одному основательно упакованному поселению.

МОЗГАЧ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего мозгача, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Смит, Джонс, Джексон, Марш, Лайвли, Берроу или Гритч.

Джойетт, Арис, Мари, Амьетт, Сюэль или Сибелла.

Бледный, Грех, Чародей, Жалость, Ремень или Закат.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одежда: исключительно торжественная, больничная, фетиш или выбивающаяся из окружения.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

	<i>действовать под огнём</i>	счётчик 12 3 6 9	☐ подчеркнуто	
Круто	<i>угрожать насилем; взять силой</i>		☐ стабилен	
Жёстко	<i>соблазнить или манипулировать</i>		☐ разбит (–1круто) ☐ покалечен (–1жёстко) ☐ изуродован (–1пылко) ☐ сломлен (–1умно)	
Пылко	<i>оценить ситуацию оценить человека</i>			
Умно	<i>открыть свой разум</i>			
Странно	☐ подчеркнуто			
		опыт		>>улучшение

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы мозгача

если занимаешься сексом, смотри 52

Снаряжение мозгача

Лицо: в шрамах, гладкое, бледное, костистое, пухлое, влажное или милое.

Глаза: мягкие, мёртвые, глубокие, заботливые, бледные, пустые или влажные.

Тело: неуклюжее, угловатое, мягкое, худощавое, покалеченное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +1 Пылко –2 Умно +1 Странно +2
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +1 Умно =0 Странно +2
- Круто +1 Жёстко –2 Пылко –1 Умно +2 Странно +2
- Круто +2 Жёстко –1 Пылко –1 Умно =0 Странно +2

Основные ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы мозгача

Выбери два:

Противоестественная трансмутация страсти: когда ты пытаешься кого-то соблазнить, сделай это [••••] +странно, вместо того чтобы делать [••••] +пылко.

Непроизвольная восприимчивость мозга: когда ты кого-то оцениваешь, сделай это [••••] +странно, вместо того чтобы делать [••••] +умно. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно.

Сверхъестественная произвольная настройка мозга: ты получаешь +1 к странно (макс. странно +3)

Глубинное сканирование мозга: когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — взаимной близости, как когда ты держишь его в объятьях или односторонней, например, когда он привязан к столу — ты можешь оценивать его глубже обычного. Действуй [••••] +странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 — 1 шанс. Когда ты оцениваешь его, тратишь шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *каким был худший момент в жизни своего персонажа?*
- *прощения за что и от кого жаждет твой персонаж?*
- *в чём тайная боль твоего персонажа?*
- *в чём уязвимость разума и души твоего персонажа?*

При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

Прямая проекция шёпота в мозг: ты можешь действовать [••••] +странно, чтобы получить эффект угрозы насилием, не угрожая насилием. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно. Если жертва противостоит тебе, твой разум считается оружием (урон 1 бб ближний по желанию громкий).

Мозговая марионетка: когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — опять же, взаимной или односторонней — ты можешь построить в его разум приказ. Действуй [••••] +странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 — 1 шанс. На своё усмотрение, в любых обстоятельствах, ты можешь тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- нанести 1 урон (бб);
- он получил -1 к своему действию прямо сейчас.

Если он исполняет твой приказ, это отнимает у тебя все оставшиеся шансы. При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 небольшое причудливое оружие;
- 2 предмета снаряжения мозгача;
- всякую всячину ценой 5 бартеров;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Небольшое причудливое оружие (выбери 1):

- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний хай-тек*);
- богато украшенный кинжал (*урон 2 рукопашный ценный*);
- спрятанные ножи (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- скальпели (*урон 3 вплотную хай-тек*);
- старинный пистолет (*урон 2 ближний перезарядка громкий ценный*).

Снаряжение мозгача:

- имплантат-шприц (*метка хай-тек*)
Если ход мозгача позволяет нанести урон тому, кого ты пометил, наноси ему +1 урон.
- мозгоретранслятор (*область ближний хай-тек*)
При использовании ходов мозгача достаточно, чтобы жертва видела твой мозгоретранслятор, а не тебя.
- препараты восприимчивости (*метка хай-тек*)
Ты получаешь +1 шанс, используя ход мозгача против того, кого пометил.
- перчатка принуждения (*рукопашная хай-тек*)
Для ходов мозгача, обычно требующих времени и близости, достаточно просто контакта с кожей.
- проектор болевой волны (*урон 1 бб область громкий перезарядка хай-тек*)
Работает как многогранная граната. Бьет по всем, кроме тебя.
- глубинные ушные затычки (*носимые хай-тек*)
Защищают того, кто их носит от всех ходов и снаряжения мозгача.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Скажи всем история –1. Ты окружаешь себя таинственностью.

В ходы других выбери 1, 2 или 3:

- Один из них спал в твоём присутствии (знает он об этом или нет). Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.

52 – Постапокалипсис

- За одним из них ты какое-то время тайно наблюдаешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- Один из них вполне открыто тебя недолюбливает и подозревает. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем персонажа.

Со всеми остальными, какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока. Ты всех знаешь лучше обычного.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически проводишь *глубинное сканирование мозга* даже если у тебя нет этого хода. Как обычно, действуй [.] [•] [•] [•] +странно. Однако вопросы, на которые ответит игрок другого персонажа, выберет МЦ.

Развитие мозгача

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи новый ход мозгача
- ___ получи новый ход мозгача
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи поселение (опиши) и *богатство*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно успешное глубинное сканирование мозга; один выполненный марионеткой приказ; неделю работы личным мозгачом.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

СТРЕЛОК

Мир в эпоху постапокалипсиса — это жестокое, уродливое, бесчеловечное место. Закон и общество распались в прах. Всё твоё остаётся твоим, лишь пока ты держишь его в руках. Мира нет. Нет стабильности, кроме той, что ты вырезаешь сантиметр за сантиметром в бетоне и в земле, а потом защищаешь, убивая и проливая кровь.

Иногда самый явный ход и есть правильный.

СТРЕЛОК: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего стрелка, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Вонк «Скульптор», Бэтти, Йонкер, Эй-Ти, Рю Вокман, Наварра, Мужик, Картак, Барбаросса, Келлер, Греккор, Криль, Дум или Капеллан.

Рекс, Мухтар, Спот, Боксёр, Доберман, Трей, Душегуб, Батч, Фифи, Пушок, Дюк, Волк, Бим, Макс или Дружок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Броня: разномастная, старая побитая или самодельная.

Лицо: в шрамах, грубое, костлявое, тупое, потрёпанное или изуродованное.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилем;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

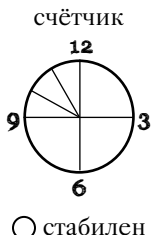
☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

опыт ○○○○○○>>>удушение



- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жёстко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История
*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы стрелка

если занимаешься сексом, смотри 57

Снаряжение

Глаза: безумные, яростные, мудрые, грустные, хитрые или пороссячьи глазки.

Тело: твёрдое, коренастое, жилистое, потрёпанное, перекачанное, компактное или огромное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –1 Умно +1 Странно =0
- Круто –1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +2 Странно –1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко –2 Умно =0 Странно =0

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы стрелка

Выбери 3:

Закалённый в боях: когда ты действуешь под огнём, делай это [••••] +жёстко, а не [••••] +круто.

Да пошло оно всё нахер: скажи, как хочешь сбежать и сделай это [••••] +жёстко. На 10+ — чудесно, ты свалил. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет, что именно. При провале ты попался на полпути и был уязвим.

Боевые инстинкты: когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, сделай это [••••] +жёстко, а не [••••] +странно, но только в битве.

Храбр до одури: ты получаешь +1жёстко (жёстко +3).

Готов к неизбежному: у тебя есть хорошо укомплектованная качественная аптечка. Она считается комплектом ангела (см. стр 18) с запасом 2.

Кровожадный: когда ты наносишь урон, наноси +1 урон.

ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ!: в битве ты считаешься бандой (урон 3 банда малая) с бронёй по обстоятельствам.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 охеренную пушку;
- 2 серьёзные пушки;
- 1 запасное оружие;
- доспехи, дающие 2 брони (опиши);
- всякую всячину ценой 1 бартер.

Охеренные пушки (выбери 1):

- снайперская винтовка с глушителем (урон 3 дальняя хай-тек);
- пулемёт (урон 3 ближний/дальний область кровавый);
- штурмовая винтовка (урон 3 ближний громкий автомат);
- гранатомёт (урон 4 ближний область кровавый).

Серьёзные пушки (выбери 2):

- охотничье ружьё (урон 2 дальнее громкое);

- дробовик (*урон 3 ближний кровавый*);
- пистолет-пулемёт (*урон 2 ближний область громкий*);
- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*);
- гранатомёт (*урон 4 ближний область перезарядка кровавый*);
- бронебойные боеприпасы (*бб*), добавляют всему твоему оружию метку *бб*;
- глушитель (*хай-тек*), убирает метку *громкий* с любого своего оружия.

Запасное оружие (выбери 1):

- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*);
- большой нож (*урон 2 рукопашный*);
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*);
- много ножей (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- гранаты (*урон 4 рукопашные область перезарядка кровавые*).

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них сражался с тобой плечом к плечу. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как то бросил тебя умирать и ничем не помог. Скажи этому игроку история –2.
- Выбери того, кого считаешь самым красивым. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история +1. Все кое-что слышали о том, кто ты и где побывал.

В ходы других:

- Выбери того, кого считаешь самым умным. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МП подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи +1 к следующему броску. Если хочешь, он тоже получит +1 к следующему броску.

Развитие стрелка

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи новый ход стрелка
- ___ получи новый ход стрелка
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи поселение (опиши) и *богатство*
- ___ получи банду (опиши) и *вожака стаи*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно убийство, вымогательство или иной акт насилия; неделю работы телохранителем и лидером банды; месяц работы громиллой по вызову.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

ТЕХНАРЬ

Только на одно можно твёрдо рассчитывать в эпоху постапокалипсиса: всё ломается.

ТЕХНАРЬ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего технаря, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Лия, Джошуа, Тай, Итан, Бран, Джереми, Амануэль, Джастин, Джессика, Элиза, Дилан, Эднан, Алан, Нильс, Элен, Ли, Ким, Адель.

Леон, Бердик, Оливер, Гольдман, Вайтинг, Фаучи, Хоссфилд, Лемма, Моррел, Озаир, Робинсон, Лемье, Витмонт, Каллен, Спектр

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: рабочая + техническая, истрёпанная + техническая, старинная + техническая, техническая.

Лицо: простое, красивое, открытое или выразительное.

Глаза: прищуренные, спокойные, пляшущие, быстрые или оценивающие.

Тело: толстое, хрупкое, горбатое, жилистое, приземистое или странное.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилем;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

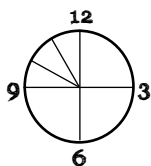
☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

счётчик



☐ стабилен

☐ разбит (–1круто)

☐ покалечен (–1жестко)

☐ изуродован (–1пылко)

☐ сломлен (–1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы технаря

если занимаешься сексом, смотри 62

Мастерская

опыт ○○○○○○>>>улучшение

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто –1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +1 Странно +2
- Круто =0 Жёстко –1 Пылко –1 Умно +2 Странно +2
- Круто +1 Жёстко –1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жестко +1 Пылко –1 Умно =0 Странно +2

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы технаря

Выбери 2:

Читать вещи: когда ты берёшь что-то в руки или изучаешь, делай это [••••]+странно.

При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- кто последним трогал эту вещь до меня?
- кто её сделал?
- какие сильные эмоции последний раз ощущались возле неё?
- какие слова были сказаны последними возле неё?
- что последний раз делали с ней или с её помощью?
- что с ней не так и как мне это исправить?

При провале считай, что ты открыл свой разум мировому вихрю и провалил бросок.

Нутром чует: в начале встречи действуй [••••]+странно. На 10+ получи 1+1 шанс. На 7–9 получи 1 шанс. В любое время ты (либо МЦ) можешь потратить твой шанс, чтобы ты уже оказался там, где надо. При тебе будут нужные инструменты и необходимая информация. Тому, как ты здесь оказался, может быть ясное объяснение, а может и не быть. Если у тебя был 1+1 шанс, сразу получи +1 к следующему броску. При провале МЦ получает 1 шанс. Он может потратить его на то, чтобы ты всё равно оказался там, но скованным, в ловушке или что-то вроде того.

Прав как всегда: когда персонаж приходит к тебе за советом, скажи ему честно, как на твой взгляд лучше поступить. Если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, а ты отмечаешь опыт.

Изнешенная грань реальности: некоторые компоненты твоей мастерской или какие-то сочетания компонентов обладают уникальной восприимчивостью к мировому вихрю (+погружение). Выбери и назови их, или пусть МЦ покажет их во время игры.

Пугающе сосредоточен: когда ты действуешь под огнём, действуй [••••]+странно, а не [••••]+круто.

Глубинные озарения: ты получаешь +1странно (странно+3).

Мастерская

Реши, что есть в твоей мастерской. Выбери 3: гараж, темная комната, оранжерея, умелые сотрудники (Карна, Ту и Пэмминг, например), свалка — источник материалов, грузовик или фургон, замороченная электроника, инструменты и станки, передатчики и приемники, испытательный полигон, реликвия ушедшего Золотого века, ловушки.

62 – Постапокалипсис

Когда ты идешь в свою мастерскую и работаешь над чем-то или пытаешься разобраться в какой-нибудь фиговине, реши, чего ты хочешь добиться и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но...» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- *потребуется часы/дни/недели/месяцы работы;*
- *сначала тебе придётся добыть/построить/починить/разобраться с ____;*
- *тебе понадобится ____, чтобы с этим помочь;*
- *это обойдётся тебе в хренову кучу бабок;*
- *в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;*
- *ты (и коллеги) подставишься под серьёзный удар;*
- *тебе придется сначала добавить ____ к своей мастерской;*
- *потребуется пара/дюжина/сотня попыток;*
- *тебе придётся разобрать ____, чтобы это сделать.*

МЦ может соединить это все союзом «и» или милосердно подкинуть «или».

Когда ты выполнишь всё необходимое, вперёд — заканчивай то, что делал. МЦ определит его параметры, или опишет его, или сделает ещё что-то необходимое.

Также опиши свою личную одежду. У тебя есть всякая всячина на 3 бартера и любое обычное личное снаряжение или оружие.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Выбери персонажа, которого считаешь самым странным. Скажи этому игроку история +1.
- Скажи всем остальным история –1. Ты и сам немного странный.

В ходы других:

- Выбери персонажа, в котором видишь самую серьёзную потенциальную проблему. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. У тебя есть чем заняться и что изучать, помимо них.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически *читаешь его*, как будто он вещь и ты выбросил 10+, есть у тебя этот ход или нет. Другой игрок и МЦ вместе ответят на твои вопросы.

Во всех остальных случаях с людьми это не работает, только с вещами.

Развитие технаря

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ☐ получи +1круто (макс. круто +2)
- ☐ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ☐ получи +1умно (макс. умно +3)
- ☐ получи новый ход технаря
- ☐ получи новый ход технаря
- ☐ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ☐ получи банду (опиши) для защиты и *лидерство*
- ☐ добавь к мастерской систему жизне-обеспечения и сможешь работать в ней и над людьми
- ☐ получи ход из другого буклета
- ☐ получи ход из другого буклета

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *ремонт одного предмета хай-тек оборудования, неделю обслуживания капризной и деликатной техники; месяц работы технарем по вызову; один чёткий, надёжный и правдивый ответ.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

ЧЕРТОВКА

Даже в таком опасном мире постапокалипсиса как наш есть чертовки... те, от кого надо бы скромно отойти, глядя в пол, но куда там! Они вроде голубоватой потрескивающей лампы, которая притягивает на свой свет, сечёшь? Ты смотришь на них; тебе кажется, что ты влюбился; а потом — миллиард вольт! — и твои крылышки обгорают, как бумага.

Опасные!

ЧЕРТОВКА: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать свою чертовку, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Снег, Алая, Алита, Тень, Лазурь, Полночь, Пурпур, Виолетта, Янтарь, Руж, Изюминка, Закат, Рубин или Изумруд.

Ракша, Оторва, Коршун, Муссон, Смит, Зверёк, Малышка, Мелодия, Порча, Тави, Абсент, Сандерс или Милашка.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: торжественная, выпендрёжная, пышная, повседневная или доспехи напоказ.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилем;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

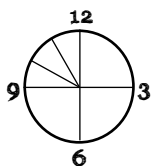
☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

счётчик



☐ стабилен

- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жёстко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы чертовки

если занимаешься сексом, смотри 68

Снаряжение

опыт ○○○○○○>>>улучшение

Лицо: гладкое, милое, красивое, умное, девчачье, мальчишеское, поразительное.

Глаза: расчетливые, безжалостные, ледяные, притягательные или безразличные.

Тело: милое, стройное, роскошное, мускулистое или угловатое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +3 Жёстко –1 Пылко +1, Умно +1 Странно =0
- Круто +3 Жёстко –1 Пылко +2 Умно =0 Странно –1

66 – Постапокалипсис

- Круто +3 Жёстко –2 Пылко +1 Умно +1 Странно +1
- Круто +3 Жёстко =0 Пылко +1 Умно+1 Странно –1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы чертовки

Выбери 2:

Опасная и сексуальная: когда ты оказываешься в напряжённой ситуации, действуй [••••] +пылко. На 10+ получи 2 шанса. На 7–9 — 1 шанс. Потрать шансы 1 к 1, чтобы установить зрительный контакт с присутствующим персонажем МЦ, который замирает или вздрагивает и не может предпринимать никаких действий, пока ты не прервёшь контакт. При провале твой враг немедленно определяет тебя как главную угрозу.

Холодна как лёд: когда ты угрожаешь насилием персонажу МЦ, делай это [••••] +круто, а не [••••] +жёстко. Когда ты угрожаешь насилием персонажу другого игрока, используй [••••] +историю, вместо того чтобы делать это [••••] +жёстко.

Безжалостная: когда ты наносишь урон, наноси +1урон.

Видения смерти: когда ты вступаешь в битву, сделай это [••••] +странно. На 10+ назови двоих: того, кто умрёт, и того, кто выживет. На 7–9 назови одного: того, кто умрёт *или* того, кто выживет. Не называй персонажей игроков, только персонажей МЦ. МЦ исполнит твоё видение, если это хоть сколько-нибудь возможно. При провале ты предвидишь собственную смерть и в результате получаешь –1 в течение всей битвы.

Совершенные инстинкты: когда ты *оцениваешь напряжённую ситуацию* и действуешь в соответствии с ответами МЦ, получи +2, а не +1.

Невероятные рефлексy: двигаясь налегке, ты как будто защищена бронёй. Если ты почти или совсем голая, это броня 2, если на тебе одежда, но не броня, это броня 1. Если ты носишь настоящую броню, используй её показатель.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 2 предмета именного оружия;
- всякую всячину ценой 2 бартера;
- одежду, соответствующую твоей внешности, включая, по желанию, одежду, дающую броню 1 или броню 2 (опиши).

Именное стрелковое оружие:

Основа (выбери 1):

- пистолет (урон 2 ближний перезарядка громкий);

- дробовик (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
- винтовка (*урон 2 ближняя дальняя перезарядка громкая*).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+*ценное*);
- древнее (+*ценное*);
- полуавтоматическое (*–перезарядка*);
- короткие очереди (*ближнее / дальнее*);
- автоматическое (+*область*);
- глушитель (*–громкое*);
- мощное (+*1урон*);
- бронебойные патроны (+*бб*);
- оптика (+*дальнее или +1урон на дальней дистанции*);
- большое (+*1урон*).

Именное холодное оружие:

Основа (выбери 1):

- длинное древко (*урон 1 рукопашный область*);
- короткое древко (*урон 1 рукопашный*);
- рукоять (*урон 1 рукопашный*);
- цепь (*урон 1 рукопашный область*).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+*ценное*);
- древнее (+*ценное*);
- набалдашник (+*1урон*);
- шипы (+*1урон*);
- клинок (+*1урон*);
- длинный клинок* (+*2урона*);
- тяжелый клинок* (+*2урона*);
- клинки* (+*2урона*);
- скрытое (+*бесконечное*).

**считается за два наворота*

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Скажи всем история +1. Тыставляешь себя напоказ.

В ходы других игроков:

- Выбери персонажа, которому меньше всего доверяешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.

68 – Постапокалипсис

- Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, отмени его *особый ход*. Что бы это ни было, этого просто не случилось.

Развитие чертовки

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчёркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи новый ход чертовки
- ___ получи новый ход чертовки
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи банду (опиши) и *лидерство*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

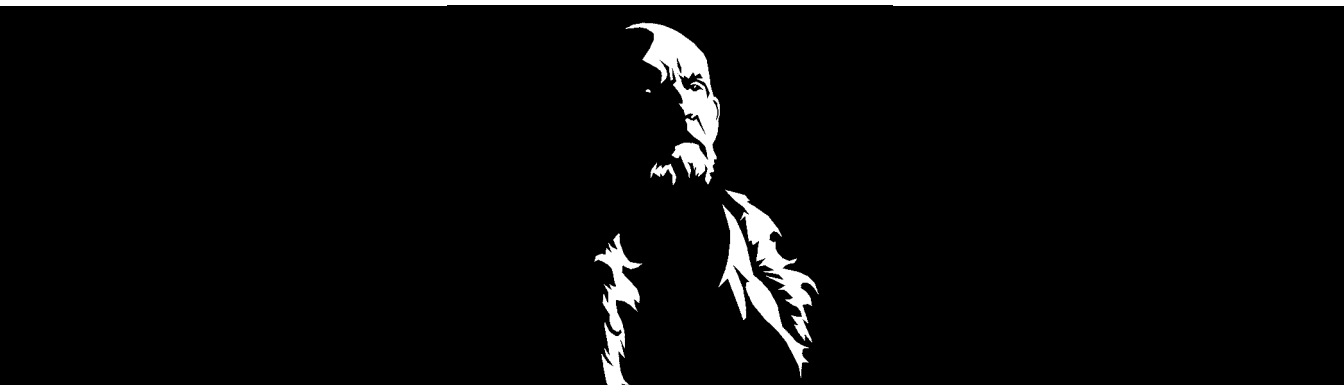
Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер это обычная цена за *одно совершённое убийство* или *неделю работы телохранителем*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; взятки, поборы и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



Знакомьтесь:

ЧОППЕР

В этом загнущемся мире постоянно всего не хватает, да и как иначе? Не хватает здоровой еды, чистой воды, безопасности, света, электричества, детей, надежды.

Но ушедший Золотой век в избытке оставил нам патронов и бензина. Походу, этим мудакам они в итоге не так уж сильно пригодились.

Вот так вот, чоппер. И хватит с тебя.

ЧОППЕР: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего чоппера, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Пёс, Домино, Ти-бон, Вонючка, Сатана, Ларс, Пуля, Кость, Придурок, Полпинты, Стрелок, Алмаз, Голди, Жестянщик, Буйный, Бэби, Гага, Молот, Бухло, Два очка, Алкаш, Провод, Пошляк

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: боевой прикид байкера, понтовый прикид байкера, старый прикид байкера или садо-мазо прикид байкера.

Имя — Внешность

Характеристики — Урон

*действовать
под огнём*

Круто

☐ подчеркнуто

*угрожать насилием;
взять силой*

Жёстко

☐ подчеркнуто

*соблазнить или
манипулировать*

Пылко

☐ подчеркнуто

*оценить ситуацию
оценить человека*

Умно

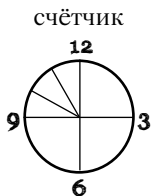
☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

опыт ○○○○○○>>>удушение



☐ стабилен

- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жёстко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Ходы чоппера

если занимаешься сексом, смотри 73

Снаряжение, байк и банда

Лицо: обветренное, сильное, морщинистое, узкое или изуродованное.

Глаза: узкие, выгоревшие, расчётливые, усталые или добрые.

Тело: коренастое, поджарое, жилистое, крепкое или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко –2 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно =0 Странно –1
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко =0 Умно +1 Странно –1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко –1 Умно =0 Странно –1

Базовые ходы

Ты получаешь все базовые ходы (стр. 157-176).

Ходы чоппера

Ты получаешь оба:

Вожак стаи: когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему, действуй +жёстко. На 10+ получи все 3 возможности. На 7–9 выбери 1:

- они делают то, что ты хочешь;
- они не наезжают на тебя из-за этого;
- тебе не приходится показательно отметить одного из них.

При провале кто-то в твоей банде всерьёз бросает вызов твоему лидерству.

Грёбаное ворьё: когда ты приказываешь банде что-то поискать в карманах и седельных сумках, действуй +жёстко. Это должно быть что-то достаточно маленькое, чтобы туда поместиться. На 10+ у одного из вас находится как раз то или почти то, что нужно. На 7–9 у одного из вас находится что-то очень похожее, если, конечно, ты ищешь не хайтек. Тогда никаких бросков. При провале у одного из вас было как раз то, что нужно, но какой-то говноед эту штуку спёр.

Байк

Сила (выбери 1 или 2): быстрый, прочный, агрессивный, компактный, огромный, чуткий.

Вид (выбери 1 или 2): блестящий, винтажный, с высоким рулём, ревущий, широкозадый, мощный, яркий, роскошный.

Слабости (выбери 1): медленный, неаккуратный, прожорливый, мелкий, капризный, ленивый, ненадежный.

Если по каким-то причинам тебе потребуются параметры твоего байка (обычно они не нужны), его сила+1 внешность+1 броня 1 слабость+1.

Кроме твоего байка и банды, опиши свою одежду, которая дает броню 1 или 2, по желанию. Выбери два серьёзных предмета оружия:

- магнум (урон 3 ближний перезарядка громкий);
- пистолет-пулемёт (урон 2 ближний область громкий);
- обрез (урон 3 ближний перезарядка кровавый);
- монтировка (урон 2 рукопашная кровавая);
- мачете (урон 3 рукопашное кровавое).

Банда

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 отъявленных головорезов, оснащённых подобранным или импровизированным оружием и доспехами и забивших большой болт на дисциплину (*урон 2 банда малая жестокая броня 1*).

Выбери 2:

- твоя банда состоит примерно из 30 отъявленных головорезов (*средняя*, а не *малая*);
- твоя банда хорошо вооружена (+*1урон*);
- твоя банда хорошо бронирована (+*1брони*);
- твоя банда дисциплинирована (убери *жестокая*);
- твоя банда кочевая и может обслуживать и ремонтировать свои байки, не имея базы (добавь *мобильная*);
- твоя банда самодостаточна и может обеспечивать себя грабежами и собирательством (добавь *богатая*).

Затем выбери 1:

- байки твоей банды в плохом состоянии и требуют постоянного внимания (*уязвимость: поломка*);
- байки твоей банды капризны и сложны в обслуживании (*уязвимость: малоподвижность*);
- твоя банда не слишком сплочённая: люди приходят и уходят, когда захотят (*уязвимость: дезертирство*);
- твоя банда в значительном долгу перед кем-то могущественным (*уязвимость: обязательства*);
- твоя банда грязная и нездоровая (*уязвимость: болезнь*).

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Скажи всем история +1. Не такой уж ты и сложный.

В ходы других:

- Один из них противостоял тебе и твоей банде. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Тебя не особо волнуют... типа... людишки.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, он сразу же отмечает история +3 с тобой в своем буклете. Он также может по желанию дать тебе –1 или +1 истории с ним в твоём буклете.

Развитие чоппера

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчёркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +3)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно+2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ выбери новую особенность своей банды
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи поселение (опиши) и *богатство*
- ___ получи ход из другого буклета
- ___ получи ход из другого буклета

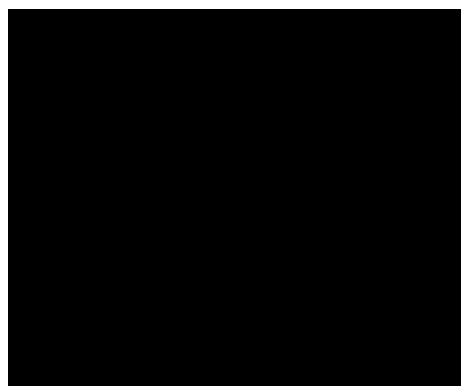
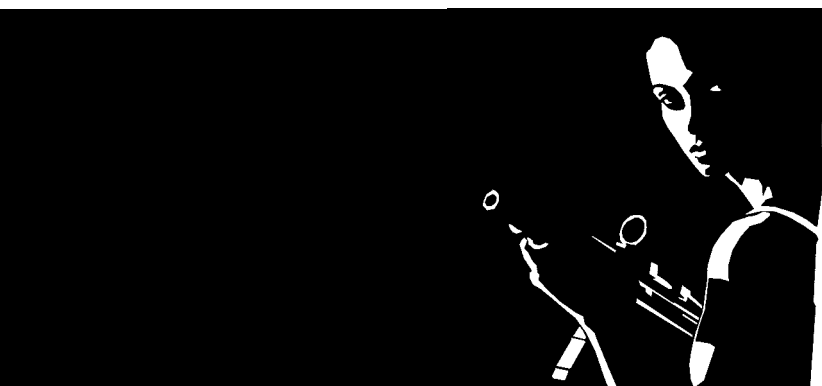
Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *один рейд, один караван, проведённый через враждебную территорию, одну чётко и ясно представленную угрозу, неделю работы в качестве банды костоломов и мордоворотов.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.



БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Каждый персонаж получает все базовые ходы.

Действовать под огнём

Когда ты *действуешь под огнём* или залёг, чтобы переждать огонь, действуй [.] + кру-
то. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ
может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

Угрожать насилем

Когда ты *угрожаешь кому-то насилем*, действуй [.] + жёстко. На 10+ ему придётся
выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На
7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути;*
- *надёжно укрыться;*
- *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь;*
- *спокойно отступить, держа руки на виду;*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать).*

Взять силой

Когда ты *пытаешься взять что-то силой* или укрепить свою власть над этим, действуй
[.] + жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- *ты ясно и чётко этим завладел;*
- *ты получил мало урона;*
- *ты нанёс ужасающий урон;*
- *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.*

Соблазнить или манипулировать

Когда ты *пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им*, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это [•••] + пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал, и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт;*
- *если он отказывается — это действие под огнём.*

Что делать потом — решать ему.

Оценить ситуацию

Когда ты *оцениваешь напряжённую ситуацию*, действуй [•••] + умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь всё контролирует?*

Оценить человека

Когда ты *оцениваешь человека* во время напряжённого общения, действуй [•••] + умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

76 – Постапокалипсис

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*
- *что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа __?*

Открыть свой разум

Когда ты *открываешь свой разум мировому вихрю*, действуй [··:·] + странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Помочь или помешать

Когда ты *помогаешь* или *мешаешь* кому-то, кто делает бросок, учти [··:·] + историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или –2 (помеха). На 7–9 ты также подставляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.

Конец встречи

В конце каждой встречи выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 (а значит — отмечает опыт).

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ХОДЫ

Ходы урона и лечения

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. МЦ может решить пропустить их, когда считает нужным.

Этот ход необычен тем, что успех — это плохо для игрока, а провал — хорошо.

Когда ты *получаешь урон*, учти полученный  + урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1 урон.

Когда ты *наносишь урон другому персонажу игрока*, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты *лечишь урон другого персонажа*, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1, как обычно, и отметь опыт.

Когда ты *причиняешь кому-то боль*, он лучше тебя узнаёт. Когда ты *кого-то лечишь*, ты лучше его узнаёшь.

Ходы бартера

По умолчанию персонажи имеют доступ к ходам бартера, но МЦ может решить их ограничить.

Когда ты *даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями*, считается, будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

78 - Постапокалипсис

Когда ты *идёшь на шумный рынок поселения*, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй +умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал;
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Ролфбол, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты *сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело*, учти потраченный +бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень поганных условиях.

Погружение

По умолчанию ни у кого нет доступа к погружению, но его могут дать последователи гуру или мастерская технаря.

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй +странно. При успехе можешь выбрать 1:

- Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.
- Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без утечек.

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Озарение

По умолчанию ни у кого нет доступа к озарению, но его могут дать последователи гуру.

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках *озарения*, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

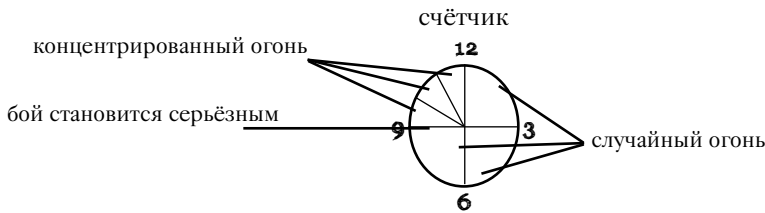
Дополнительные ходы в битве

По умолчанию дополнительные ходы битвы и счётчик битвы не используются. МЦ может решить ввести их в игру.

Счётчик битвы:

Случайный огонь означает урон 0 или 1 (рикошеты, пули ослаблены укрытием, пули выпущены издалека, почти без шансов попасть). Концентрированный огонь означает, что враги наносят свой обычный урон, зависящий от их оружия и их количества, как обычно.

Когда ты *прикрываешь кого-то огнём*, делай это [••••] + круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия опасны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).



Когда ты *удерживаешь плохо обороняемую позицию или образ действия*, делай это [••••] + жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты *послал всё нахер и залёг*, делай это [••••] + умно. При успехе ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты *доводишь до конца чужой ход*, учти [••••] + историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй [••••] + умно. На 10+ МЦ выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:

- ты наносишь +1 урон;
- ты доминируешь над чьей-то позицией;
- ты делаешь опасную позицию или образ действия безопасными;
- ты полностью избегаешь огня;
- ты создаёшь возможность и полностью доводишь чужой ход до конца.

80 – Постапокалипсис

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет, что именно. При провале МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.

Изменение подчёркнутых характеристик

В начале каждой встречи, а если забудете — то в конце, кто угодно может сказать: «Слушайте, а давайте поменяем подчёркнутые характеристики». Любой игрок или ты, МЦ. Когда кто-то это предлагает, так и сделайте. Снова пройдите по кругу, так же, как когда вы подчёркивали их в первый раз: игрок с наивысшей историей подчёркивает одну, а ты, МЦ, другую.

Расширенное развитие

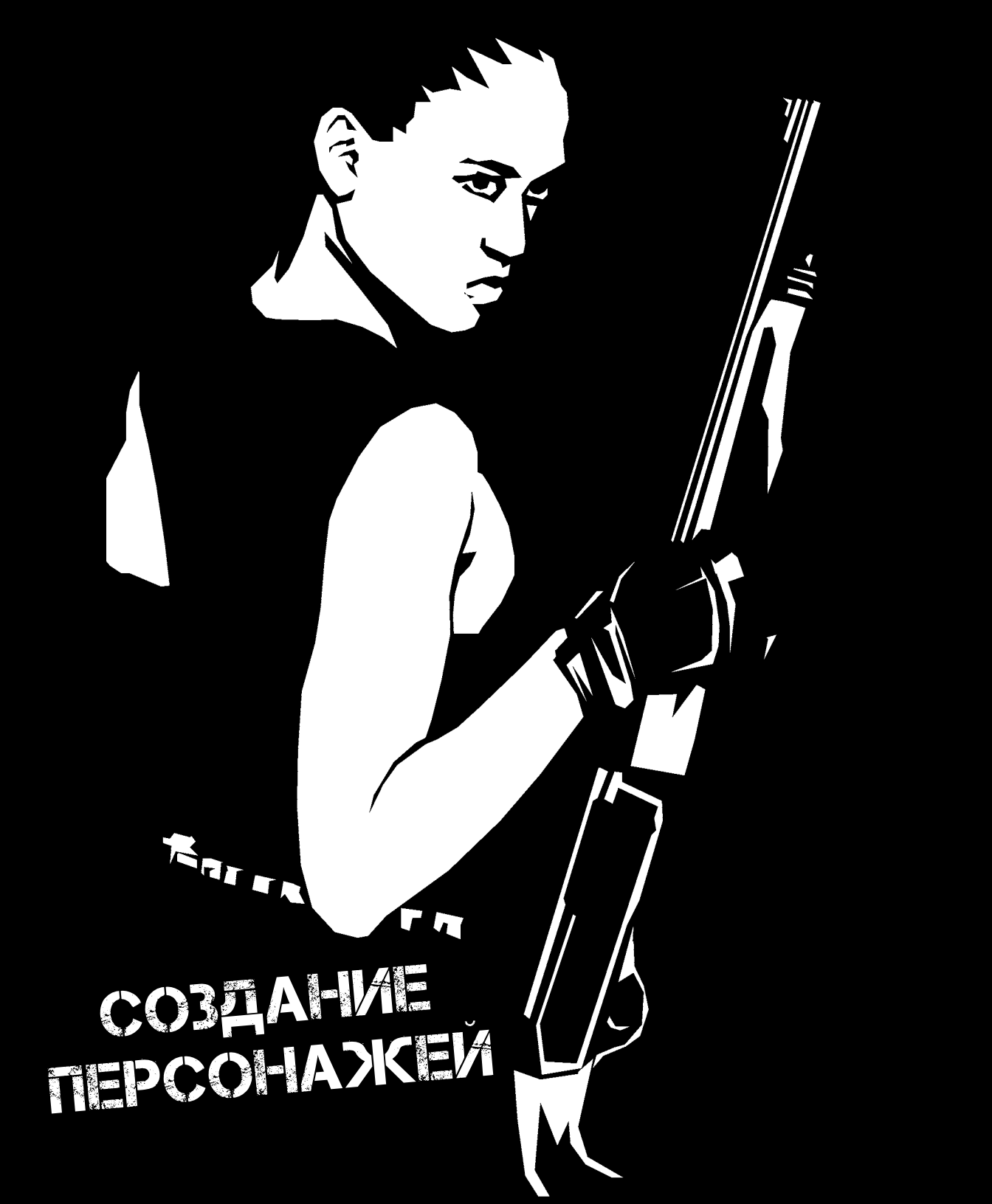
Ты можешь выбирать столько вариантов развития в своём буклете, сколько хочешь, пока они не кончатся. Но после того как ты пять раз выбирал варианты развития, 6–й ты можешь выбирать ещё и из этого списка:

- ___ получи +1 к любой характеристике (макс. +3)
- ___ отправь персонажа на покой и создай себе нового
- ___ создай второго персонажа, так что теперь будешь играть двумя
- ___ поменяй буклет персонажа на новый
- ___ выбери 3 базовых хода и улучши их
- ___ улучши 4 других базовых хода.

Улучшение базового хода добавляет к нему новую степень успеха — то, что происходит на результате 12+. Ты можешь улучшить следующие ходы:

- *Действовать под огнём*
- *Угрожать кому-то насилием*
- *Взять что-то силой*
- *Соблазнить кого-то или манипулировать им*
- *Оценить напряжённую ситуацию*
- *Оценить человека*
- *Открыть свой разум мировому вихрю*

Когда ты улучшаешь ход, МЦ опишет тебе его новые возможности.

A high-contrast, black and white graphic illustration of a man in a tactical pose. He is wearing a dark vest over a light-colored shirt and is holding a rifle with both hands, aiming it towards the right. The man has short, dark hair and a serious expression. The background is solid black. In the bottom left corner, there is Russian text in a bold, distressed, stencil-like font.

СОЗДАНИЕ
ПЕРСОНАЖЕЙ



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Раздай буклеты и пусть каждый выберет по одному. Одинаковые выбирать нельзя.

Игроки вполне способны создать себе персонажей, просто следуя указаниям буклетов, так что пусть займутся этим. Твоя задача на данном этапе — отвечать на вопросы и, может быть, немного задуматься о подготовке к игре.

Скажи это сразу и повторяй часто

Игрокам: ваша задача в любых обстоятельствах отыгрывать своих персонажей так, будто они реальные люди — крутые, компетентные, опасные, но реальные.

Моя задача, как МЦ, тоже обращаться с вашими персонажами, как с реальными людьми и действовать так, будто этот постапокалиптический мир реален.

Апокалипсис

Кто-нибудь обязательно об этом спросит.

Апокалипсис случился около 50 лет назад. Самые старые из тех, кто ещё жив, сохранили детские воспоминания о нём. Но никто не знает, что на самом деле случилось и почему. Возможно, никто никогда и не знал.

«Эй, Винсент, тут сказано «мировой вихрь» — это что такое?»

Не знаю, а на что это похоже? Он повсюду, на грани восприятия и если открыть свой разум, ты можешь у него что-то узнать. А он может узнать что-то у тебя. Если умеешь, можно коснуться его и сделать так, чтобы что-то произошло. Он ли вызвал апокалипсис или апокалипсис создал его, этого никто не знает.

Краткое знакомство

Используй эти описания, если игроков заинтересовал персонаж, но они не могут сразу в нём разобраться.

Ангелы — это медики. Если хочешь, чтобы все тебя любили и полагались на тебя, играй ангелом. Предупреждаю: если всё пойдёт гладко, никто не будет на тебя полагаться. Заводи интересные отношения, чтобы всё равно быть важным. Ну или, наверное, можно что-то пустить под откос.

Артисты — это страсть в чистом виде. Общение — их суть, и у них есть прямые манипуляторские ходы. Играй артистом, если хочешь, чтобы тебя было невозможно игнорировать. Предупреждаю: у артистов есть средства, но, в отличие от вожаков, ловкачей и гуру, нет постоянного источника мотивации. Интереснее всего тебе будет, если найдёшь свой собственный источник.

У водителей есть машины, а это означает подвижность, свободу и кучу мест, куда податься. Если ты не можешь представить себе апокалипсис без машин, выбирай водилу. Предупреждаю: машина у тебя будет офигенная, но когда ты не за баранкой, ты не в лучшей форме, так что готовься к этому.

Вожак — это землевладельцы, военачальники, губернаторы своих маленьких твердынь. Если кто-то играет вожаком, в игре будет серьёзная стационарная база. Если хочешь ей владеть, лучше именно тебе быть вожаком. Предупреждаю: не становись вожаком, если не готов взвалить на себя бремя ответственности.



Дюна, артист



Вильсон, комбинатор

У **гуру** есть культ последователей, как банды у чопперов. Они странные, общительные, публичные и чарующие. Если хочешь управлять толпой, играй гуру. Предупреждаю: рано или поздно по твою душу придут. Раз уж стал лидером культа, придётся что-то делать с фанатиками.

Комбинаторы — это фрилансеры, свободные художники, барыги, фарцовщики и махинаторы. У них всегда что-то крутится, что-то готовится, а что-то вот-вот пойдёт кувырком. Если ты играешь комбинатором, тебе всегда будет чем заняться. В отличие от ангелов и стрелков, ты находишь себе дело сам. Предупреждаю: вся твоя жизнь это череда взлётов и падений. Нахлабеаешься ты досыта.

Мозгачи жуткие, странные и ими очень здорово играть. Ходы у них мощные, но странные. Если хочешь, чтобы все остальные тебя хоть немного, но боялись, мозгач — хороший выбор. Предупреждаю: весело будет в любом

случае, но веселее всего, если кто-то захочет заняться с тобой сексом, несмотря на то, что ты мозгач. Нацеливайся на это.

Стрелки — самые крутые. Ходы у них простые, прямые и жёсткие. Даже жестокие. Если хочешь никому ничего не спускать, играй стрелком. Предупреждаю: как и в случае ангелов, если всё идёт гладко, тебе, возможно, придётся поскучать. Но интересные взаимоотношения помогут тебе не уйти в тень.

Технари — это фанаты техники. У них есть очень крутые способности — мастерская и пара интересных ходов, меняющих реальность. Играй технарем, если хочешь быть могущественным и полезным союзником, но не самим лидером. Предупреждаю: твоей мастерской нужны ресурсы, много ресурсов, так что заводи друзей повсюду.

Чертовки хороши в бою, но и в общении им палец в рот не клади. Если хочешь играть опасным и провокационным персонажем, играй чертовкой. Предупреждаю: может оказаться, что ввязаться в неприятности тебе проще, чем выпутаться из них. Если хочешь играть самым крутым, выбери вместо неё стрелка.

Чопперы возглавляют банды байкеров. Они сильны, но значительная часть их силы идёт извне — от их банды. Если хочешь иметь вес, играй чоппером, но если хочешь быть самым главным, лучше выбери вожака. Предупреждаю: когда твоя сила идёт извне — жди беды. Так что жди беды.

Другие персонажи: Со временем может случиться так, что ты сядешь поиграть в эту игру и обнаружишь в наборе букв какие-то, которые здесь не упомянуты. Тут суди сам.



Дамсон, чертовка

Конечно же, я не могу вслепую одобрить абсолютно всё, но можешь быть уверен, что лично я не буду публиковать новые буклеты, пока не буду уверен, что они сбалансированы, интересны и стоят твоего внимания.

Характеристики

Это просто копия того, что написано на стр. 11. Я мог бы просто отослать тебя туда, но пришлось бы листать страницы, а это раздражает.

В игре есть следующие характеристики:

- **Круто** — это то, насколько ты спокоен под огнём, рационален, ясно мыслишь, уравновешен, расчётлив и невозмутим.
- **Жёстко** — это то, насколько ты жёсткосердечен, склонён к насилию, агрессивен, твёрд, жесток, силен физически и эмоционально.
- **Пылко** — это то, насколько ты горячая штучка, насколько привлекателен, тонок, грациозен, сексуален, прекрасен, насколько вдохновляешь и интересуешь.
- **Умно** — это то, насколько ты понятлив, умен, бдителен, проницателен, внимателен, образован, обучен и тренирован.
- **Странно** — это то, насколько ты странный, ясновидящий, гениальный, жуткий, удачливый, чуждый, насколько ты провидец и затронут чем-то извне.
- **История** — это общая история персонажей, то, насколько хорошо один персонаж знает другого. Она не отображает то, насколько твоему персонажу нравится другой, только насколько хорошо он его знает. Кроме того, она асимметрична: мой персонаж знает твоего очень хорошо, скажем история +2, а вот твой моего почти не знает, то есть история -1.

Как они записываются: круто -2 означает, что твоя характеристика круто равна -2; странно =0, означает что твоя характеристика странно равна 0; история +1 означает, что твоя история (с кем-то) равна +1. Некоторые правила говорят тебе изменить свои характеристики. В этом случае модификатор ставится перед названием характеристики. +1круто означает прибавить 1 к характеристике круто; -2странно означает вычесть один из характеристики странно.

Ходы и прочее барахло

А вот теперь я всё-таки отправлю тебя в соответствующее место книги, потому что это серьёзные темы. О ходах персонажей рассказано в главе о соответствующих ходах, начиная со стр. 157 (**базовые ходы**) или стр. 177 (**ходы персонажей**).

Информацию о снаряжении, оружии, бандах, поселениях и прочем барахле смотри в главе барахло, начиная со стр. 194.

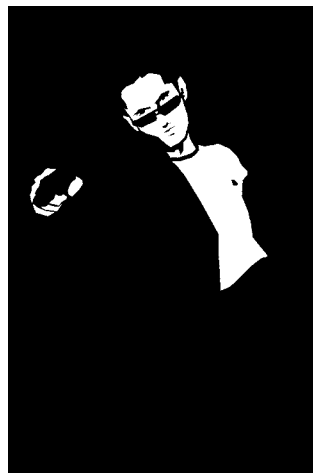
В буклетах персонажей есть слова вроде «всякая всячина ценой 1 бартер». Бартер в буклетах и в этой книге это абстрактная мера того, что в эпоху постапокалипсиса ценится

в качестве средства обмена. Это может быть настоящий бартер («дам тебе дюжину яиц каменной черепахи, если починишь мне ботинки»), а может быть какое-то платёжное средство, потому что это и называется «всякая всячина». 1 бартер — это весьма солидный куш, на него можно месяц питаться и спать в тёплом и сухом месте.

Основы мира

Пока игроки создают своих персонажей, а ты отвечаешь на их вопросы, у тебя есть хорошая возможность задать определённые основы будущей игры. Вот вещи, которые я предпочитаю сказать сразу:

- Вашим персонажам не обязательно быть *друзьями*, но они знают друг друга и их можно назвать союзниками. Они могут стать врагами в ходе игры, но не должны начинать игру врагами.
- В постапокалипсисе ваши персонажи особенные. Есть другие медики и друзья даже могут называть их «ангелами», но ты единственный *ангел*. Есть другие руководители поселений и вожди, которых могут называть «вожаками», но ты единственный *вожак*.
- Некоторые из вас могут выбрать броню. Броня 1 может быть чем угодно: пуленепробиваемым жилетом, байкерской косухой, бронированным корсетом, на ваше усмотрение. А вот броня 2 — это серьёзные доспехи. Например, защитное снаряжение спецподразделений. Она может быть примитивной, сделанной из кусков машины или чего-то ещё. Суть в том, что ты ходишь *в доспехах*.
- Эй, смотри, тут сказано: у тебя есть «всякая всячина на 3 бартера» или что-то вроде. Есть какое-то средство обмена, которое вы все используете или это и правда бартерный обмен? Дядя, ты вожак, в твоём поселении есть то, что используется в качестве денег? Или Вильсон, ты комбинатор, какую оплату ты предпочитаешь?
- Я здесь не для того, чтобы вас поиметь. Иначе вы могли бы уже собираться домой, верно? Я бы просто сказал: «Начинается землетрясение. Вы все получаете 10 урона и умираете. Конец». Нет, я хочу узнать, что случится с вашими крутыми, сексуальными, офигенными персонажами. Как и вы!



Бран, технарь

Знакомство

Когда все закончили создавать персонажей, настало время их представить.

Прежде чем они начнут, дай понять: они все знают друг друга. Если они путешествуют, значит, путешествуют вместе. Если живут в поселении, значит, общаются друг с другом. Они друзья или, по крайней мере, коллеги. Если один из них комбинатор, остальные могут быть, например, его бригадой. Если один из них вожак, остальные могут быть его



Мари, мозгач

приближёнными. Правила истории помогут этого добиться, но скажи об этом заранее и убедись, что все поняли.

Пройдите по кругу. Пусть каждый игрок опишет имя, внешность и мироощущение своего персонажа. Задай пару вопросов об их персонажах. Тебе нужна относительно связанная картина того, кто все эти люди и что их связывает.

Например: Сколько тебе лет? Чем ты зарабатываешь? И давно этим занимаешься? А когда вы стали работать вместе? Где ты живёшь? Кто живёт с тобой? Так к тебе постоянно люди приходят? Ни хрена себе, так ты немного помнишь апокалипсис? Так значит вы сёстры?

И ещё — если твоя группа похожа на мою, у тебя найдётся тормоз, который ещё не закончил своего персонажа. Не заставляй остальных ждать. Просто закати глаза и начинай знакомство. Он закончит, пока вы знакомитесь.

История

У каждого игрока есть история его отношений со всеми персонажами других игроков. Твоя история с кем-то говорит о том, насколько хорошо ты его знаешь. Она основана на комбинации двух факторов — насколько внимательно ты за ним наблюдал, насколько он открыт по отношению к тебе — и определённых эпизодов вашего общего прошлого. Твоя история с ним, записанная в твоём буклете, показывает насколько хорошо ты его знаешь. Его же история с тобой, в его буклете, показывает насколько хорошо он знает тебя. Она не имеет отношения к тому, как давно ты его знаешь, насколько он тебе нравится, насколько положительна ваша история или к чему-то ещё. Она показывает только то, насколько ты его понимаешь. Если твоя история с кем-то отрицательная, значит, ты знаешь его плохо и не можешь предсказать, чего от него ждать. А потому ты не можешь эффективно ему помочь ИЛИ подгадать. История ассиметрична — мой персонаж может знать твоего на история +2, а твой может знать моего на история -1 или что-то вроде того.

ОК! Ещё раз пройдите по кругу для определения истории. МЦ, твоя задача просто наблюдать и следить, чтобы высказался каждый.

У всех персонажей есть свои правила определения истории друг с другом. Многие требуют, чтобы игрок принял определённые решения об отношениях персонажей друг с другом. Игроки могут и должны привлекать друг друга к принятию этих решений. Возьмём для примера мозгача:

В свой ход:

- Скажи всем история -1. Ты окружаешь себя таинственностью.

88 – Постапокалипсис

В ходы других выбери 1, 2 или все 3:

- *Один из них спал в твоём присутствии (знает он об этом или нет). Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.*
- *За одним из них ты какое-то время тайно наблюдаешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.*
- *Один из них вполне открыто тебя недолюбливает и подозревает. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.*

Со всеми остальными, какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока. Ты всех знаешь лучше обычного.



Келлер, стрелок

«Послушай, Келлер, ты спала когда-нибудь в моём присутствии?» — может сказать игрок Мари в ход Келлер. А в ход Брана: «Бран, мне кажется, ты вполне открыто меня недолюбливаешь и подозреваешь, как считаешь?»

А вот правила истории стрелка, для Келлер.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- *Один из них сражался с тобой плечом к плечу. Скажи этому игроку история +2.*
- *Один из них как-то бросил тебя умирать и ничем не помог. Скажи этому игроку история –2.*
- *Выбери того, кого считаешь самым красивым. Скажи этому игроку история +2.*

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:

- *Выбери того, кого считаешь самым умным. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.*

Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

«Дамсон, мы сражались плечом к плечу? Дюна, мне кажется ты как-то бросила меня умирать, это тебе подходит? И, Бран, чтобы ты знал, я думаю, что ты самый красивый и самый умный».

Как МЦ, обращай внимание на то, как развивается история персонажей, это очень полезно. Задавай вопросы и сам вноси дополнения: «Слушай, а когда Дюна бросила Келлер умирать, это был тот раз, когда [выбирает случайное имя] Чистюля напал на поселение или какой-то другой?»

В конечном итоге у всех игроков в буклетах будут подобные списки:

в буклете Мари:

Келлер история +3

Бран история +3

Дюна история =0

Дамсон история +2

в буклете Келлер:

Мари история –1

Бран история =0

Дюна история –2

Дамсон история +1

И так далее. Плюс у тебя будет хороший материал, с которым можно уже начать игру по-настоящему.

Подчёркивание характеристик

Последний раз пройдите по кругу. Каждый игрок находит персонажа, которого его персонаж знает лучше всего. Того, у кого в его буклете самая высокая история (если ничья, пусть выберет на своё усмотрение). Игрок персонажа, у которого с твоим самая высокая история, выбирает, какая из характеристик твоего персонажа самая интересная для него и подчёркивает её.

Затем ты, МЦ, подчёркиваешь ещё одну. Решение за тобой, выбирай характеристики, которые считаешь наиболее интересными для этого персонажа.

Итак: Мари, кого она знает лучше всех? Она знает Келлер и Брана на история +3, так что она может выбрать одного из них. Она выбирает Брана, возможно из чистого упрямства. «Бран, какая из моих характеристик интереснее всего для тебя?» Игрок Брана выбирает для Мари характеристику странно, потому что иногда явный выбор — самый лучший. Я, как МЦ, выбираю для неё характеристику круто, потом что хочу посмотреть, как она будет действовать под огнём. Игрок Мари отмечает обе характеристики в буклете персонажа.

А кого лучше всех знает Келлер? Дамсон — история +1. «Дамсон, ты подчёркиваешь одну из моих характеристик. Какую?» Игрок Дамсон выбирает для Келлер характеристику жёстко, наверное, надеясь увидеть её в бою. Я, как МЦ, выбираю характеристику странно, и игрок Келлер отмечает обе в своём буклете.

Так, по кругу все подчёркивают характеристики и на этом всё. Создание персонажей закончено, пора играть.



Биш, ангел



**МАСТЕР
ЦЕРЕМОНИЙ**



МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ

Это ты, МЦ, ведущий Постапокалипсиса.

Есть миллионы способов водить игры, но Постапокалипсис требует одного конкретного. Эта глава его и описывает. Следуй этим правилам. Остальная игра строится на них.

Замысел

- Сделай так, чтобы постапокалипсис казался реальным.
- Сделай жизнь персонажей игроков не скучной.
- Играй, чтобы узнать, что будет.

Всё, что ты говоришь, призвано исполнить эти три замысла и ничего больше. К примеру: не ставь перед собой задачу обыграть игроков и уж тем более лишить их того, что они хотят. Не пытайся наказывать или контролировать их и не води игру по заранее спланированному сюжету (НЕ ПЛАНИРУЙ сюжет, я не шучу). Твоя задача не загнать их персонажей в двойные капканы или в тупики, или выбить почву у них из-под ног. Попробуешь сделать что-то подобное и останешься со скучной игрой, в которой постапокалипсис покажется надуманным, а ты будешь заранее решать, что произойдёт, а не играть, чтобы об этом узнать.

Играй, чтобы узнать, что будет: чтобы водить Постапокалипсис нужна определённая дисциплина. Ты должен следовать внутренней логике и причинным связям повествования, управляемого твоими игроками. Ты должен научиться переживать за то, что происходит, но когда придёт время *сказать* что именно происходит, ты должен забыть о том, на что надеялся.

Награду за вождение такого рода приносит дисциплина. Когда ты замечаешь что-то, что для тебя по-настоящему важно — вопрос, ответ на который ты действительно хочешь *узнать* — позволяя игре принять это решение, ты ощущаешь удивительное чувство удовлетворения.

Всегда говори

- То, чего требуют принципы (см. ниже).
- То, чего требуют правила.
- То, чего требует твоя подготовка.
- То, чего требует честность.

Постапокалипсис регулирует беседу строгим и довольно традиционным образом. Задача игроков, в первую очередь (и это только их право), говорить то, что говорят и делают их персонажи; говорить, что их персонажи думают, чувствуют и помнят (это тоже только их право); и отвечать на твои вопросы о жизни и окружении их персонажей. Твоя задача, как МЦ, говорить всё остальное: всё об их окружении, о том, что говорит и делает каждый *кроме* персонажей игроков в этом проклятом мире.

Всегда будь щепетилен и даже щедр с правдивыми ответами. Игроки зависят от того, чтобы ты давал им настоящую, полезную информацию об окружении персонажей, о том, что происходит, где и когда. То же самое с правилами игры: играй честно и прямо. Игроки имеют право получить максимальную пользу от своего хода, своих бросков, преимуществ и ресурсов своих персонажей. Не нагибай их, не будь мудаком, не пытайся их подловить.

Если ты будешь играть в эту игру *противником* игроков, ответственность за принятие решений и необходимость следить за исполнением правил вступят в конфликт. Играй в игру с игроками, а не против них.

Принципы

- Изрыгай апокалиптику.
- Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
- Делай ход, но не подавай виду.

- **Делай ход, но никогда его не называй.**
 - **Смотри в прицел.**
 - **Всем давай имена, всех делай людьми.**
 - **Задавай провокационные вопросы и используй ответы.**
 - **Отвечай то подставками, то редкими наградами.**
 - **Будь фанатом персонажей игровых.**
 - **Думай и о том, что за кадром.**
 - **Иногда отдавай право принимать решение другим.**
- **Изрыгай апокалиптику.** Культивируй в своём воображении суровые ландшафты, показные кровавые образы и гротескные сравнения. В эпоху постапокалипсиса, когда идёт дождь, он полон мельчайшей чёрной пыли, похожей на тонер, и листья у всех растений становятся серыми, впитывая его. А среди разбитых машин за территорию грызутся дикие собаки. Грызутся друг с другом и с крысами. У одной породы появилось костяное защитное внутреннее веко. Если подойти поближе, слышен этот звук — «щёлк-щёлк» — когда они моргают.
- **Обращайся к персонажам, а не к игрокам.** «Мари, чем ты занимаешься этим утром?», а не «Джулия, чем занимается Мари этим утром?» «К тебе подходит женщина, её зовут Шкура и она мечтает вернуться к семье. Это сразу видно». Вот фраза «*Это сразу видно*» делает ситуацию чем-то, что известно персонажу, а не просто твоим описанием.
- **Делай ход, но не подавай виду.** Конечно, причины, по которым ты выбрал ход, существуют в реальном мире. Кто-то отправил своего персонажа в какое-то новое место, кто-то провалил бросок, кто-то бросил успешно и ход требует твоего ответа. И тогда все смотрят на тебя, ждут, чего ты скажешь — и ты выбираешь свой ход. Это причина из реального мира. Но не подавай виду: сделай вид, что ты делаешь ход по причинам, вызванным исключительно повествованием. Может быть, ты, к примеру, выбрал ход **раздели их**, но никогда не говори «ты провалил бросок, значит, вы двое разделились». Вместо этого можно сказать «ты пытаешься выхватить у него пушку» — таким был ход персонажа игрока — «но он сбивает тебя с ног. Пока одни топчут тебя, другие утаскивают куда-то Дамсон». Эффект тот же самый — они разделились — но ты осмотрительно не подал виду. Сделай вид, что игровое повествование выбирает твои ходы за тебя, а потому всегда выбирай ход, который повествование сделало возможным.
- **Делай ход, но никогда его не называй.** Может быть, твой ход и называется **раздели их**, но ты никогда не должен так говорить. Вместо этого опиши, как головорезцы Фостер утаскивают одного из них, а второго она приглашает с ней отужинать. Может быть, твоим ходом будет **покажи беду в будущем**, но ради бога, не используй слов «беда в будущем». Вместо этого расскажи, как этим утром откуда-то со свалки машин поднимается зловонный чёрный дым и, интересно, что за каша там заваривается?

Эти два принципа представляют собой причину и следствие. Правда в том, что ты выбрал ход и сделал его. Однако, делай вид, что на то есть сюжетная причина, делай вид, что он имеет сюжетный эффект.

Задача этих двух принципов в том, чтобы создать для игроков иллюзию, скрыть от них твои намерения. И, конечно же, никогда не скрывай действия своих персонажей МЦ или события в мире от персонажей игроков! Нет, всегда говори то, чего требует честность. Когда дело доходит до того, что происходит с персонажами игроков и вокруг них, всегда будь настолько честен, насколько это возможно.

Твои ходы МЦ совсем не то же самое, что ходы игроков. Через пару секунд я дам их список и расскажу, как их выбирать.

- **Смотри в прицел.** Каждый раз, когда ты обращаешь внимание на что-то, чем ты управляешь — персонаж МЦ или особенность материального или социального окружения — в первую очередь подумай, как это убить, обрушить, сжечь, взорвать или похоронить в отравленной земле. Отдельный персонаж МЦ, фракция персонажей МЦ, какие-то соглашения между персонажами МЦ, даже целое соперничающее поселение и его вождь — смотри в прицел. Это один из девизов игры: «в эпоху постапокалипсиса равновесия нет». Ты можешь позволить игрокам думать, что существуют какие-то надёжные соглашения или организации, если они настолько глупы, чтобы поверить, но ты то знаешь: всё, чем ты управляешь, в первую очередь и навсегда остаётся мишенью.

- **Всем давай имена, всех делай людьми.** Первый шаг к тому, чтобы сделать персонажей МЦ реалистичными, это дать им имена. В буклете первой встречи есть хороший список имён для персонажей МЦ, и ты можешь свободно брать имена из неиспользуемых буклетов персонажей. Каждый персонаж МЦ, который произносит хотя бы одну строчку текста или достаточно надолго появляется в кадре, должен получить имя.

Делай своих персонажей МЦ настоящими, давая им прямые, здравые интересы. Возьмём Рорка, одного из моих любимых персонажей МЦ. Рорк возвращается домой после того, как сжёг соседнее поселение и обрёк нас всех на гибель, и он просто лучится радостью, потому что он парень простой. Он хотел его сжечь, пошёл и сжёг, а теперь он хочет пенную ванну, потому что весь в саже, вот и все дела. Делай персонажей МЦ в своей игре *простыми людьми*. Они делают то, что хотят делать, когда хотят, а если что-то встаёт у них на пути, что ж, они решают эту проблему. В своей жизни они следуют желаниям какой-то части себя: носа, брюха, сердца, клитора или члена, потрохов, ушей, внутреннего ребёнка, зрения.

Ещё ты можешь делать треугольники из двух персонажей игроков и персонажа МЦ — и делать персонажей МЦ ещё более живыми — просто убедившись, что в их простые эгоистичные интересы персонажи игроков вовлечены по отдельности, а не всей группой. Покажи разные стороны их личности персонажам разных игроков. Рорк любит Мари, у которой есть свои амбиции, но она служит Дяде, который хочет, чтобы люди знали своё место. Рорк ходит к Дяде похвастаться, к Бишу, чтобы ощутить своё превосходство, а к Мари за пенными ваннами. Фостер хочет сбросить Дядю и забрать его поселение себе, но предпочтёт, чтобы все остальные — Биш, Мари, Дамсон, Дюна — остались под её властью. Вот такие треугольники дают персонажам игроков тему для разговоров.

- **Задавай провокационные вопросы и используй ответы.** Начни с простого. «Как выглядит твой дом?», «Кто из вас дольше всех друг друга знает?» Но в ходе игры спрашивай о сиюминутных и интимных подробностях ощущений персонажей. В ходе плейтеста Микаэль сделал шпаргалку для вопросов: «*Ощущение, Звук, Деталь: вещь, Мысли, Поза, Запах, Потребность, Раздражитель, Фактура, Видимость, Отношения, Вкус, Деталь: место*». Благодаря ей он задавал такие вопросы как: «Почему в кабине Танка помещается только два человека?» «Что ты чувствуешь по отношению к людям Тент-Сити?» «Каковы на ощупь её губы под твоей ладонью?» Очень клёвая штука.

А когда игрок ответит, развивай ответ. Под этим я имею в виду три вещи: (1) изрыгни на него апокалиптику, добавив свои детали и образы; (2) сошлись на него позже в игре, вновь сделай важным; и (3) используй его для развития собственной эстетики апокалипсиса, встроив его — а главное то, что он подразумевает — в своё собственное видение.

Особенно важно спросить на что похоже то, когда персонаж впервые открывает свой разум мировому вихрю. Может быть для всех это одинаково, а может для всех по-разному. И после первого раза всегда, всегда, добавляй собственные детали.

- **Отвечай то подставами, то редкими наградами.** Речь идёт о том, чтобы поиграть с ними, а не нагибать их. Это как изрыгать апокалиптику на чей-то ответ, но постоянно. Как насчёт примера?

Мари ясно и чётко даёт Рорку понять, что ей плевать, кого он убьёт, главное, чтобы он притащил ей живой Девку Джо (персонаж МЦ). Для «допроса» или «изучения» или ещё для чего-то — Мари нужен живой мозг Девки Джо. Так что Рорк идёт, убивает кучу народу и возвращается с Девкой Джо. Живой Девкой Джо. Но вот здесь и идёт моя подстава: он ОТМЕТЕЛИЛ её до полусмерти. У Мари есть доступ к её мозгу (потому что персонажам надо всегда давать то, ради чего они старались), но она в коме, у неё сломан позвоночник, а лицо разбито в кашу. Девка Джо ещё жива, но покалечена на всю жизнь. Я дал Мари то, ради чего она старалась, но не то, на что она надеялась. Понятно? Подбрасывай крутые повороты. На всём, чего касаешься, оставляй кровавые отпечатки своих пальцев.

Но время от времени, да, давай одному из персонажей игроков именно то, на что он надеялся, а может ещё и с лихвой. Делай это достаточно часто и неожиданно, чтобы они всегда надеялись, что может быть именно *в этот раз* всё наконец-то сработает. В одном случае из трёх? В половине случаев? Не так уж редко, но непредсказуемо.

- **Будь фанатом персонажей игроков.** «Делать жизнь персонажей не скучной» не означает «всегда делать её хуже». Иногда и хуже, конечно. Всегда? Однозначно нет.

Худший способ сделать жизнь персонажа интереснее, — это отнять у него то, что изначально делает его таким крутым. Пушки стрелка, но ещё и его коллекция старых фотографий — то, благодаря чему персонаж оправдывает наши ожидания и даже превосходит их. Такие вещи не забирай.

Другой худший способ — это лишить персонажа успеха, за который он сражался и победил. Всегда давай персонажам то, ради чего они трудились! На самом деле, чтобы успех персонажа стал интересным, надо чтобы у него были *последствия*. Когда персонаж чего-то добивается, пусть персонажи МЦ реагируют. Вновь оцени созданные треугольники из двух персонажей игроков и персонажа МЦ. Чьи потребности изменились? Чьё мнение изменилось? Кто был врагом, а теперь боится; кто был врагом, а теперь считает, что союзником быть выгоднее? Пусть от успехов персонажей разбегаются волны, пусть они раскачивают и так нестабильную лодку. В эпоху постапокалипсиса равновесия нет. Даже жизнь не всегда отстой.

«Сделай настолько жёсткий и прямой ход, насколько хочешь» надо понимать прямо. Насколько жёсткий и прямой *насколько хочешь*. Это не значит «худший, какой сможешь придумать». Мир постапокалипсиса и так ополчился на персонажей игроков. Как и правила игры. Если ими займёшься ещё и ты, МЦ, им вообще гнездец.

Это, кстати, относится и к подчёркиванию характеристик. Когда ты подчёркиваешь характеристику персонажа, старайся выбрать ту, которая покажет, кто он. Почаще их меняй — и конечно же не выбирай постоянно самую низкую — и старайся чтобы у каждого персонажа была подчёркнута хотя бы одна высокая характеристика.

- **Думай и о том, что за кадром.** Когда приходит твоя очередь сделать ход, представь, чем всё это время занималось множество твоих персонажей МЦ. Сделал ли кто-то их них за кадром что-то, что теперь стало заметным? А не делает ли кто-то из них за кадром что-то, что, будучи невидимым для персонажей игроков, заслуживает твоего внимания? Именно так, в том числе, ты можешь добиться того, чтобы мир постапокалипсиса казался реальным — и если ты не будешь забывать о своих фронтах, это ещё и сделает жизнь персонажей не скучной.

- **Иногда отдавай право принимать решение другим.** Иногда, играя, чтобы узнать что будет, тебе придётся передать право принимать решения кому-то другому. Когда ты из каких то личных соображений не хочешь решать, что будет в какой-то ситуации, *не решай*. Игра даёт тебе возможность снять с себя эту ответственность: ты можешь отдать решение в руки персонажей МЦ, можешь отдать его в руки игроков, можешь сделать счётчик, а можешь сделать его вопросом-ставкой.

Скажем, есть персонаж МЦ, чья жизнь стала тебе безразлична и у тебя не лежит душа к тому, чтобы решать, убить её или нет:

Ты можешь (1) **отдать решение в руки персонажей МЦ**. Просто спроси себя, правда ли Птичка убьёт её в такой ситуации? Если ответ «да» — ей конец. Если «нет» — она будет жить. Да, решение остаётся в твоих руках, но это позволяет принять его честно.

Ты можешь (2) **отдать решение в руки персонажей игроков**. К примеру: «Ду подстрелили, да, она дрожит и впадает в шок. Что делаешь?» Если персонаж ей поможет, она выживет; если нет — умрёт. Ты можешь, если хочешь, даже создать для этого специальный ход, в точности соответствующий обстоятельствам. Смотри главу **снежный ком ходов**, стр. 126, и главу **особые изощрения**, стр. 220.

Ты можешь (3) **сделать счётчик**. Смотри раздел **счётчик** в главе **фронты**, стр. 119. Просто быстро нарисуй счётчик. На 9:00 отметь «её ранят», а на 12:00 — «она умирает». Каждый раз, когда она оказывается в опасности, отмечай один сегмент, а если она окажется на линии огня, сразу же переходи к 9:00. Так всё остаётся в твоих руках, но счётчик даёт тебе чёткий и взвешенный план, а не требует решать на твоё усмотрение.

Или можешь (4) **сделать это вопросом-ставкой**. Смотри раздел **ставки** в главе **фронты**, стр. 120. «Переживёт ли Ду всю эту заваруху?» Вот теперь ты пообещал себе, не отвечать на этот вопрос самостоятельно, да или нет, переживёт или нет. Когда дело дойдёт до этого, ты будешь *должен* передать решение в руки персонажей МЦ, в руки персонажей игроков, принять его с помощью хода или счётчика. Всё по-честному.

Итак, вот они принципы:

- Изрыгай апокалиптику.
- Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
- Делай ход, но не подавай виду.
- Делай ход, но никогда его не называй.
- Смотри в прицел.
- Всем давай имена, всех делай людьми.
- Задавай провокационные вопросы и используй ответы.
- Отвечай то подставами, то редкими наградами.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Думай и о том, что за кадром.
- Иногда отдавай право принимать решение другим.

Когда кто-то оборачивается к тебе и ждёт, что ты чего-то скажешь, всегда говори то, чего требуют принципы.

Твои ходы

- Раздели их.
- Захвати кого-нибудь.
- Подставь кого-то под удар.
- Обменяй урон на урон (за вычетом брони).
- Намекни на беду за кадром.
- Покажи беду в будущем.
- Нанеси урон (за вычетом брони).
- Отними их барахло.
- Заставь их купить.
- Покажи недостатки их барахла.
- Сообщи возможные последствия и задай вопрос.
- Предложи возможность, с ценой или без.
- Обрати их ход на них самих.
- Сделай ход угрозой (одного из твоих фронтов).
- После каждого хода спрашивай: «Что делаешь?»

98 – Постапокалипсис

Когда в беседе возникает пауза и все ждут, что ты что-то скажешь, выбери один из этих ходов и говори прямо. Это не технические термины и не жаргон: например, **покажи беду в будущем** означает, что ты должен подумать о чем-то плохом, что вероятно случится в будущем и показать это. Или вот «заставь их купить». Они чего-то хотят? Они ждут, что ты скажешь, могут ли они это получить? Если оно им так нужно, пусть покупают. И так далее.

А потом «Что делаешь?»

Помни о принципах. Помни о том, чтобы обращаться к персонажам, не подавай виду и никогда не называй ход. Описывай то, что происходит с персонажами так, будто их мир реален.

Вот советы о том, как выбирать ходы:

Всегда выбирай ход, который может логически проистекать из происходящего в повествовании игры. Он не обязательно единственно верный или самый вероятный, но хоть какая-то логика в нём должна быть.

Обычно ограничивайся ходами, который (а) подготовят более жёсткий ход в будущем и (б) дают персонажам игроков шанс действовать и реагировать. Начало действия, а не его завершение.

Однако, когда персонаж игрока даёт тебе отличный шанс на блюдецке с голубой каёмочкой, сделай этот ход настолько прямым и жёстким, насколько хочешь. Это не значит, что чем хуже, тем лучше, хотя это и неплохо. Но самый лучший вариант — сделать ситуацию необратимой.

Когда персонаж игрока делает ход, и игрок проваливает бросок — это самый ясный и чёткий пример шанса на блюдецке. Когда ты что-то подготавливаешь и всё складывается без помех, это тоже считается шансом на блюдецке.

Но ещё раз, если персонаж игрока не подкинул тебе такого шанса, ограничься ходами, которые готовят ходы в будущем, для тебя и для персонажей игроков.

Самый важный и гибкий ход для подготовки это **покажи беду в будущем**. Если у тебя нет под рукой другого хода, просто покажи беду в будущем.

«Там кто-то есть, ты слышишь, как они двигаются. Что делаешь?»

«О, слушай, Келлер, тебя ищет Костлявый. Что делаешь?»

«Она вот-вот поймёт, где ты. Что делаешь?»

«Чувак, у тебя меньше секунды, прежде чем эта тварь вцепится тебе в руку. Что делаешь?»

«Эй босс, всё круто, но, по-моему, не все рады. Внизу у борделя были стычки, думаю, кто-то пытается поднять чей-то бизнес. Что делаешь?»

«Ты слышишь снаружи пса. Он нюхает воздух и поскуливает. «Что-то нашёл, малыш?» Что делаешь?»

Намекнуть на беду за кадром тоже неплохо. В конце концов, беда где-то в другом месте обычно потом приходит сюда:

«Ты слышишь выстрелы недалеко. Может люди Хайсона, трудно сказать. Что делаешь?»

«Посреди ночи вас всех будит взрыв. Он был не в поселении, но где-то рядом. Всё содрогается. Что делаешь?»

«Что у нас интересного утром? Ах да, вспомнил: столб дыма на горизонте и в бинокль ты видишь беженцев. Что делаешь?»

Примеры ходов МЦ

- Раздели их.

«О, стоп, вы уже достаточно далеко и друг друга не слышите. Хочешь сделать что-то другое?»

«Келлер, ты вернулась, а вот Вильсон всё ещё общается с бензинщиками. Келлер, хочешь чем-то заняться пока ждёшь?»

- Захвати кого-нибудь.

«Банда Дреммера занимает позиции вокруг; похоже, готовятся к серьёзной осаде. Высунешь голову — живо снимут. Что делаешь?»

«Когда ты встаёшь и собираешься уйти, она закрывает собой дверь. Что делаешь?»

- Подставь кого-то под удар.

«Бран, ты идёшь между дешёвыми прилавками на рынке и видишь, что к тебе направляется Костлявый. Ты оглядываешься, его люди окружают тебя со всех сторон. Что делаешь?»

«Ты и Вайчёрч мчитесь корпус к корпусу, но слева от тебя на дороге яма, и он то и дело толкает тебя справа своим грузовиком, пытаясь туда столкнуть. Что делаешь?»

- Обменяй урон на урон (за вычетом брони).

«Ты укрылся за рухнувшей стеной. Как минимум один из людей Дреммера лёг, но ты сам получил пулю, на 2 урона. У тебя кровь и тяжело дышать, что делаешь?»

«В свалке он бьёт тебя локтем, попадая прямо по бронированному корсету на 0 урона, но сам умудряется здорово распороть себе руку об твой скальпель...»

- Нанеси урон (за вычетом брони).

«О Господи, Вильсон, у них там сверху снайпер. Ты понимаешь это, когда Мамо хрипит, резко садится и большие не шевелится. Что делаешь?»

Подробности об обмене уроном и нанесении урона смотри в главе **урон и лечение** на стр. 133.

- **Отними их барахло.**

«Ты выходишь из машины, так? Один из парней Дреммера, сука, залез ей на крышу, в руках автомат. Его зовут Хайсон или как-то так. Что делаешь?»

«Ну и, естественно, они вышибают дверь, когда вы с Амни переходите к самому интересному. Ты голый, они пинками отбрасывают твои пушки. Размахивают монтировками у тебя перед носом и Амни визжит...»

- **Заставь их купить.**

«Итак, Келлер, ты пополнила запас патронов у Граммера — это будет 1 бартер — и как раз собиралась уходить, когда...»

«Джангри дня три держит тебя на наркостабах и ты приходишь в себя с 6:00 на твоём счётчике урона. «Это будет 3 бартера, причём со скидкой по дружбе», — говорит она...»

- **Покажи недостатки их барахла.**

«Она слишком близко к тебе, чтобы поднять винтовку, она села прямо на тебя. В руках у неё такой топорик, типа мясницкого ножа, прикрученного к молотку. Хочешь сделать что-то другое?»

- **Сообщи возможные последствия и задай вопрос.**

«Ты понимаешь, что если ты туда пойдёшь, то будешь совсем без укрытия? Идёшь?»

«Да, можешь, если хочешь, дотянуть до Топор-Сити, но бак будет совсем пустой, когда доберёшься туда. Если что-то случится, обратно уже не вернёшься. Всё равно едешь?»

- **Предложи возможность, с ценой или без.**

«Скорее всего он пока не знает, что ты тут. Можешь застать его врасплох, если оставишь Амни здесь. Рискнёшь?»

«Слушай, они так друг на друга смотрят, им явно всё это не нравится. Самое время на них нажать. Попробуешь?»

- **Обрати их ход на них самих.**

Хайсон стоит на машине Келлер и, вместо того чтобы просто его подстрелить, Келлер решает подстраховаться и оценить ситуацию. Но игрок проваливает бросок. «Всё равно задай мне вопросы», — говорю я. «Но если будешь действовать в соответствие с ними, бонуса не получишь, а если нет — получишь -1.»

- **Сделай ход угрозой (одного из твоих фронтов).**

Смотри раздел угрозы в главе **фронты**, стр. 115.

Правила и твоя подготовка

Правила игры показывают тебе, что говорить. К примеру, когда персонаж игрока угрожает кому-то насилием и игрок выбрасывает 7–9, правила дают тебе список на выбор. Выбери что-то и именно это ты ему и скажешь. Как обычно, говори это, следуя принципам. Например, вместо *убраться к чертям с твоего пути*: «она ныряет в грязную траншею и уползает на карачках». Или же вместо *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь*: «она кладёт перед тобой очки ночного видения. «Отлично, не знала, что они тебе, мудила, так сильно нужны»,— говорит она.— «Но, богом клянусь, козёл, вечером можешь не приходиться».

Твои фронты тоже покажут, что тебе говорить. Например, когда игрок открывает свой разум мировому вихрю, правила могут сказать, что ему надо показать что-то интересное. Что-то интересное? Посмотри на свои фронты: Девка Джо вступила в водяной культ, уверен, что *этого* они не знают. Так это и надо сказать, причём, следуя принципам. Может быть так: «в глубине твоего разума слышен вой, ты прислушиваешься... это пение? Список имён, которые снова и снова распевает сотня подсознательных голосов. «Там-там... Сучок... Копна... Ляля... Форнер.. Девка Джо... Шан... « (Игрок: «Стоп. Девка Джо? ТВОЮ Ж МАТЬ».)

И ещё кое-что

Это не принципы и не ходы. Это просто хорошие привычки и я их рекомендую.

Постоянно рисуй карты. Пусть игроки тоже постоянно рисуют карты. А ещё наброски, диаграммы и прочие подходящие каракули.

Обращай вопрос к тому, кто его задал или к группе в целом. «Собственно, хороший вопрос. *Как* выглядит известковая пустошь за стенами поселения?»

Время от времени делай отступления. Иногда добавляй детали так, будто ты отстранено рассматривал сцену и, какие-то, не имеющие отношения к делу подробности, привлекли твоё внимание. «Она пришила на стены крысиные шкурки. Их держат такие сувенирные булавки, у которых вместо головок малюсенькие стеклянные линзы с национальными памятниками под ними. Гора Рашмор, Мемориал Линкольна...»

Иногда «проматывай» действие, а иногда показывай всё детально. Разыгрывай бой во всех мельчайших подробностях, а посередине скажи: «ну и вот так они и продержали вас тут до самой ночи». Иногда продолжай встречу с того момента, на котором закончилась прошлая, а иногда пусть между ними пройдут дни или недели.

Это, кстати, относится и к ходам. Рывок под огнём может быть через 3 метра открытой местности на глазах у одного из снайперов Дреммера, может быть через 100 метров холмов, где засела его банда, а может быть через всю чёртову выжженную пустошь, когда у тебя на пятках висит Пёсья Башка с его ухмыляющимися каннибалами-динго.

Позволяй ходам расширяться и сжиматься во времени, от самого малого логического предела до самого большого.

Следуй по кругу вокруг стола. В ходе встречи убедись, что все получают достаточно времени «в кадре». «Ну и пока это происходит, Дюна, ты где? Что делаешь?» Когда что-то интересное происходит одновременно, переключайся туда-обратно.

Делай перерывы и не спеши. Перерывы это важно, они позволяют всем подумать о том, что произошло и немного спланировать то, чем персонажи займутся потом. Небольшие перерывы, когда в кадре не твой персонаж; более длинные, когда игра останавливается, чтобы попить чаю, покурить, сходить в туалет; перерывы между встречами; иногда можно даже пропустить встречу. У игрока, который устал и не знает, что делать, после перерыва могут появиться отличные идеи и энтузиазм. Лучше пораньше объявить перерыв, чем испытывать пределы чьей-нибудь выносливости.



ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА



ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Игрокам легко. У них есть эти клёвые буклетики, они их заполняют и готовы к игре. Твоя работа сложнее: тебе надо подготовить гораздо больше. Им надо создать по одному персонажу, а тебе целый чёртов мир.

Так что всё будет по-честному. Тебе надо создать целый мир и у тебя будет вся первая встреча на его создание. Ты должен делать жизнь персонажей нескучной, так что потратить всю первую встречу на знакомство с ними.

Перед первой встречей

Распечатай и собери набор буклетов персонажей. Прочитай их, если ещё не читал. Они — основа игры. Распечатай буклет первой встречи, буклет МЦ и буклет фронта.

(Их можно скачать тут https://dl.dropboxusercontent.com/u/13935257/aw/AW_playbooks_rus_small.pdf).

Прочитай эту книгу целиком. Главы о ходах персонажей и их барахле можно просто просмотреть, это справочный материал для создания персонажа и игры, но хотя бы просмотрите их. Остальное прочитай как можно внимательнее.

Ознакомься с правилами создания фронтов, но НЕ СОЗДАВАЙ фронт.

Представь себе апокалиптические образы, но НЕ ЗАЦИКЛИВАЙСЯ на каком-то сюжете или определённых персонажах.

Во время первой встречи

Руководи созданием персонажей. Отвечай на вопросы. Открой эту книгу на разделе создания персонажа, но сделай закладки на главах ходы персонажей и барахло.

По очереди представьтесь, сделайте всё, что нужно для истории, подчеркните характеристики.

Потом напрямую скажи своим игрокам: «вам готовиться просто и вы уже закончили. Мне сложнее, так что я потрачу на это всю нашу встречу. Поэтому не ждите взрывного начала, давайте просто последим денёк за вашими персонажами и познакомимся с ними. Хорошо?»

Я вот прямо отсюда слышу, как некоторые из вас застонали. Просто отлично, *познакомимся с персонажами*; всё понятно, *сегодня ничего интересного не будет*. Следить за персонажами в течение дня и знакомиться с ними может означать лишь создание кучи неуклюжих, находящихся в равновесии отношений, так?

Может означать, но не означает. Повторяй за мной: в мире постапокалипсиса равновесия нет.

На самом деле это означает вот что: твоя задача создать расколотый, качающийся ландшафт, состоящий из неравенства, несовместимых интересов, треугольников из персонажей игроков и МЦ и невыполнимых соглашений. Динамичный дебют, а не равновесие, в которое тебе придётся впрячься и тащить его на себе, как камень вверх по склону. Нет — это будет нестабильная масса, уже заряженная потенциальной энергией и готовая расколоться и упасть, а не лежащая в покое.

И вот как это сделать.

Всегда и в первую очередь, делай то, что описано в главе **мастер церемоний** (стр. 90). Это критически важно. «Давайте просто последим денёк за вашими персонажами» — в эпоху постапокалипсиса это уже опасно. Денёк однозначно будет жарким.

Несмотря на то, что это первая встреча, вы всё равно уже играете.

- Веди игру. Покажи её.

Но особенно важно делать следующее:

- **Описывай. Изрыгай апокалиптику.**
 - **Отталкивайся от создания персонажей.**
 - **Без конца задавай вопросы.**
 - **Откладывай некоторые подробности на потом.**
 - **Ищи где они бессильны.**
 - **Веди в этом направлении.**
 - **Подталкивай игроков делать ходы.**
 - **Переплетай персонажей, дай им время взаимодействовать друг с другом.**
 - **Вводи живых персонажей МЦ с именами.**
 - **Чёрт подери, устрой бой.**
 - **Заполни свой буклет первой встречи.**
- **Описывай. Изрыгай апокалиптику.** У тебя уже есть хороший материал для работы. Всё что придумали и рассказали игроки в конце создания персонажей, плюс всё, что я дал тебе, плюс то, что ты представлял себе перед игрой.

Расскажи о ландшафте, о небе, о людях, об их сломанных жизнях. Опиши погоду, упомяни время дня, расскажи как выглядят стены, как пахнет пустошь, как шипят и хлопают пластиковые навесы, сколько людей у колодца и кто из них вооружён.

Описывай всё это и...

- **Отталкивайся от создания персонажей.** Персонажи игроков состоят из интересных деталей, от которых можно оттолкнуться. Посмотри, например, на гешефты вожака: за каждый из них кто-то отвечает, есть бригады, которые подчиняются вожаку и у людей в них есть имена и взаимоотношения и всевозможные зацепки. Всем давай имена! Делай всех живыми людьми! Посмотри на банду чоппера, на бригаду комбинатора, на последователей гуру. Посмотри на то, что создали игроки, когда определяли историю друг с другом. Посмотри, откуда они взялись и что есть вокруг.

Смотри внимательно, но всего ты знать не можешь, так что...

- **Без конца задавай вопросы.** Спрашивай о ландшафте, о небе, о людях и об их сломанных жизнях, конечно, не просто говори, дели ответственности. Обрати вопрос игрока к группе: «Я не знаю, и ОТКУДА ЖЕ вы берёте еду?»

Но, самое главное, если хочешь что-то узнать — спрашивай. Если думаешь, что что-то может быть интересным в будущем — спрашивай. Слышишь, как игрок сказал что-то интересное, похожее на верхушку айсберга или рыбу в глубине — спрашивай. Начиная развивать эстетику постапокалипсиса и у игроков.

Задавай вопросы, но кроме того...

- **Откладывай некоторые подробности на потом.** Когда такое случится, ты сразу поймёшь. Игрок что-то скажет и ты поймёшь, что в этой глубине есть крупная рыба. И ты задашь вопрос, игрок ответит, но ты почувствуешь... что нет, это не та рыба. Похоже ещё глубже, глубже, чем ты думал, есть рыба побольше, чем ты ожидал.

Иногда такое бывает с твоими собственными персонажами МЦ. Ты будешь говорить и вдруг поймёшь, что — стоп! — этот парень, Скупец, тот ещё трусливый хорёк, а Мари *совсем* не боится. Как так?

Но прямо сейчас это объяснять не надо! Не лезь глубоко, это же ещё только первая встреча. Кивни и сдай назад, запомнив этот момент. (То есть запиши в буклете в разделе «А вот интересно...».)

Не объясняй всего, но...

- **Ищи где они бессильны.** Если твои игроки похожи на моих, они захотят контролировать всё. Чтобы всё было аккуратно и надёжно. И, конечно, это невозможно. Что там за стенами, за границей, за горизонтом? Что тянется в их кусочек мира, что проходит через него? От чего он зависит? Кто им нужен и кому ещё нужно то, что есть у них?

«А вот интересно, что будет, когда их соседи проголодаются». «А вот интересно, что будет, когда испортится погода». «А вот интересно, что они сделают, чтобы защитить свой колодец». «А вот интересно, что будет, когда Пёсья Башка перестанет слушаться приказов Келлер». «А вот интересно, что будет, если для мастерской Брана не будет электричества».

И...

- **Веди в этом направлении.** Ход МЦ для того, чтобы куда-то вести это покажи беду в будущем. «Вильсон, ты зашёл забрать дневную норму воды из колодца и... хочешь оценить напряжённую ситуацию? Что-то этим утром не так». «Келлер, Пёсья Башка делает то, что ты говоришь, но он вот так вот смотрит на тебя целую минуту после того, как ты отдала приказ. Что делаешь?» «Бран, когда ты работаешь, всего на пару секунд свет тускнеет и вот этот постоянный гул в твоей мастерской... Ты слышишь, как он замедляется. Через пару секунд всё снова в норме и ты можешь продолжать работать. Что делаешь?»

- **Подталкивай игроков делать ходы.** Начни с персонажей, у которых есть ходы в начале встречи: вожака, комбинатора, гуру, технаря, если они есть в группе. Это самое подходящее время — самое первое начало самой первой встречи. Пусть они сделают эти ходы и следуй тому, что получится.

Затем, на всём протяжении встречи, напоминай всем заглядывать в буклеты персонажей и искать там ходы, которые можно сделать. Особенно внимательно прислушивайся к разговорам игроков. Как только услышишь нотку напряжения, вмешивайся и пусть все друг друга оценивают. «Это было жёстко сказано. Кто-нибудь хочет, кого-то оценить?» И ситуации тоже: «Эй, я думаю это довольно напряжённая ситуация. Хочешь её оценить?»

- **Переплетай персонажей, дай им время взаимодействовать друг с другом.** Вводи их на сцену парами и тройками, группируя как явно, так и неожиданно. Играй со сложившимися отношениями и ставь их в ситуации, где им будет что друг другу сказать. Вот несколько способов:

Развивай то, что игроки говорили, когда представляли своих персонажей. «Итак, Келлер, Мари, вы ведь по ночам занимаетесь грабежами на пустынной дороге? Мари стоит на стрёме, а Келлер нападает на путников? Давайте на это посмотрим. Дело происходит незадолго до рассвета...»

Изобретай дурные новости, которые один персонаж может принести другому. «Мари, ты идёшь мимо оружейной (Келлер, ты, естественно, за неё отвечаешь) и видишь, что с неё сбили замок. Что делаешь?»

Сделай пару или тройку, которая тебе нравится, а потом заставь игроков объяснить, как она сложилась. «Мари, Бран, вы оказались в ловушке за пределами поселения, притаились в старом выпотрошенном фургоне. Снаружи шестеро бандитов Дреммера встают лагерем, похоже надолго. Они не знают, что вы там, просто случайно забрели в то же место. Кстати, а что вы тут вообще делаете?»

- **Вводи живых персонажей МЦ с именами.** Просто выбери имя из списка в твоём рабочем буклете или придумай его сам.

Вот что Шрейяс говорит об именах: «В мире Постапокалипсиса у них как бы остались культурные отсылки, но нет тех, кто их объяснит. Они не знают, что такое «мать-настоятельница» и думают, что так вполне можно назвать ребёнка».

Помнишь, как делать персонажей МЦ людьми? Давай им прямые, понятные интересы. Выбери часть тела — их брюхо, их кишки, их член или клитор, их нос, их отсчитывающая время до родов матка, их полное ужаса трусливое сердечко (или щедрое заботливое сердце или большое храброе сердце) — и пусть они просто следуют туда, куда она их ведёт.

«Скупец заходит в комнату. Он был в разведке и ему надо что-то срочно сообщить тебе, Келлер, но он отвлекается. Он смотрит на вас троих и на лице у него такое выражение... Боже ты мой, он же раздумывает, кому из вас залезть в трусы».

И как всегда, используй треугольники типа персонаж игрока — персонаж МЦ — персонаж игрока: «Ну он, похоже, решил. Он такой: «Эй, Мари, как жизнь? Или мне называть тебя Мадам Мисс Горячая Сучка?» Игрок Келлер: «Ты сказал, у тебя что-то срочное?» Я: «Конечно у него, что-то срочное. Но он же занят — подкатывает к Мари. «Эй, Милашка Келлер, в очередь! Может и тебе что-то достанется». Игрок Келлер: «От этого парня есть какая-то польза? Кто-то будет по нему скучать?»

- **Чёрт подери, устрой бой.** Это первая встреча, но это не значит, что бои запрещены.

Вот как можно сделать: «Келлер, эта женщина, Три, вечером зажимает тебя в угол. Она просто в бешенстве, идёт прямо на тебя, сжав кулаки. Что ты ей такого сделала?»

Может быть игрок Келлер что-то ответит. «О, да, я переспала с её парнем». Отлично! Поехали. А может она скажет: «Что? Ничего я ей не сделала. Я не знаю». Тоже нормально, наверное какая-то ошибка. Может Пёсья Башка спёр у Три банку консервированных ананасов, а она подумала на Келлер. Скажи: «Отлично! Ты не знаешь почему. Однако, вот она, идёт на тебя. Что делаешь?»

Делай мотивацию персонажей МЦ простой и можешь заставлять их делать что угодно, в том числе ввязываться в бои.

А вот большие битвы лучше пока отложить на потом, когда за ними будет стоять целый фронт. К примеру, вторжение соперничающей банды я бы не рекомендовал. На первой встрече лучше свести бои к ситуациям 1 на 1 или 2 на 2. Ещё я не рекомендую использовать дополнительные ходы в битве, очень и очень не рекомендую. Ни в коем случае. Обойдись базовыми ходами: **оценить ситуацию, угрожать насилием, взять силой, действовать под огнём.**

- **Заполни свой буклет первой встречи.** В центральном круге напиши имена персонажей игроков. Воспринимай пространство вокруг него, как карту, но вместо сторон света здесь будет нехватка основных вещей. Когда называешь персонажа МЦ, размести его на карте вокруг персонажей игроков, учитывая нехватку того, что делает их угрозой персонажам игроков.

Возьмём пример буклета первой встречи на следующей странице. Фостер — это угроза персонажам игроков из-за её зависти. Когда бригада Брана или рейдеры Дяди становятся угрозой персонажам игроков, это из-за их амбиций или из-за голода, соответственно. Выжженная пустошь служит угрозой всем, кто в неё идёт; я записал её где-то между жаждой и невежеством, потому что, на мой взгляд, подходило и то и другое. А водный культ становится угрозой из-за угасания, потому что он представляет собой именно его.

Ну и заодно, запиши краткое описание и ещё какие-то заметки, чтобы не забыть, что ты имел в виду. Здесь же можно записать то, что тебе интересно.

После первой встречи

Ну, не сразу после. Дай время всему устояться. Я обычно лениво обдумываю произошедшее на следующий день на работе.

Видишь список ресурсов? Если ты запишешь доступные каждой угрозе ресурсы, это даст тебе понять, кто они, что им надо и что могут сделать, чтобы это получить. Особенно полезно дать некоторым угрозам ресурсы, которых нет у персонажей игроков.

А теперь снова всё просмотрю. Подели на части. Объедини в угрозы, следуя правилам следующей главы — вот теперь, в холодном свете дня, кто же всё-таки рейдеры Дяди: охотящаяся стая или сибариты? А бригада Брана это всё же семья или что-то более странное. Может быть Карна — матка, а Пэмминг и Ту — её трутни. А выжженная пустошь это печь или родовая яма?

Возьми эти чёткие угрозы и построй из них фронты. Возьми то, что тебе интересно и перепиши их виде ставок. При необходимости добавь счётчики и специальные ходы.

Правила фронтов и угроз приведены далее, в следующей главе, стр. 113.

К следующей и другим встречам

Делай то же самое — давай персонажам время, ищи где они бессильны, вводи живых персонажей МЦ с именами — но теперь у тебя есть ещё и фронты, которые можно ввести в игру. Вот так!

На листе написано:

Персонажи игроков:

Дядя (вожак)	Мари (мозгач)
Бран (технарь)	Келлер (стрелок)

Угрозы, по часовой стрелке от Голода

Рейдеры Дяди • Рорк (охотящаяся стая) • Даствич
Выжженная пустошь (печь?) (родовая яма?)
Водный культ (культ) • Там Там • Девка Джо
Фостер и компания (альфа) соперничающее поселение
Карна, Ту, Пэмминг • Бригада брана (семья?)

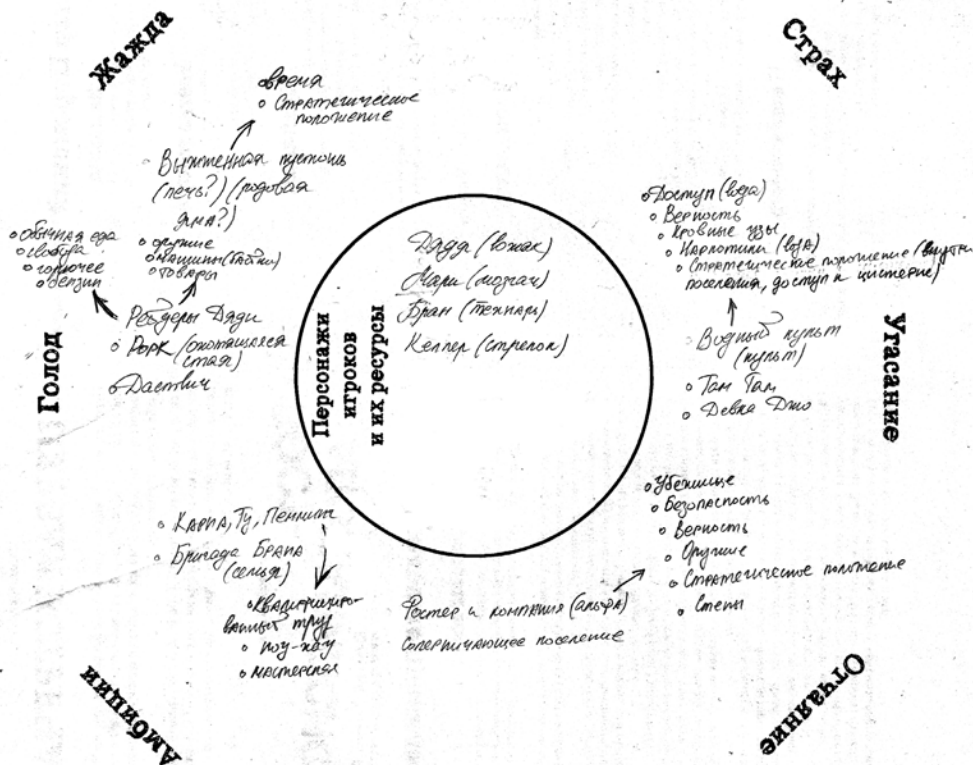
Их ресурсы, по часовой стрелке от Голода:

Рейдеры Дяди: обычная еда • свобода • горючее, бензин • оружие • машины (байки)
• товары
Выжженная пустошь: время • стратегическое положение
Водный культ: доступ (вода) • верность • кровные узы • наркотики (вода) •
стратегическое положение (внутри поселения, доступ к цистерне)
Фостер и компания: убежище • безопасность • верность • оружие • стратегическое
положение • стены
Карна, Ту, Пэмминг: квалифицированный труд • ноу-хау • мастерская

А вот это интересно...

- Кого они грабят?
- Что делает вода?
- Фостер: у нее есть какой-то план?
- Вступит ли кто-то из персонажей игроков в водный культ?
- Что там с Мари и Девкой Джо?
- Исполнит ли Рорк просьбу Брана?

Невежество



ЗАВНЕСТЬ

Имена

Татьяна Савчук, Катя, Великий
Далы, Виктория Кущен,
Чистюха, И. Шан, Сера, Уля,
Евгений Роден, Андрей, Ва. Майе,
Песня Барыс, Гуго, Монах,
Пьер Нарада, Эми, Глоуи-
стер Юли Корбет, Жанет,
Ром, Перси, Могг, Миталла,
Ромашка, Витпер, Курганова,
Ва «Костыль», Бар Кром,
Партер Миланов, Гром, Про-
мис Мила, Деметри, Нелтон,
Джо, Памела, Трейла, Прици,
Ист-Херроу Чайлс, Вомекуа,
Крайний Дэйв, Тугуба, Абонур,
Мэри, Фанисель, Дробле, Ли,
Самуил, Рис, Джо, Уорте, Заппа,
Юли, Крассачер, Бартер Исам,
Бонди, Дифф, Фомо, Ворода,
Гуарн, Шаза, Фунна, Салпис,
Чад, Риксард, Поина.

Ресурсы

мисо, соль, эрро, свежая сдв. Общ. сдв. хонсрм, масо (не спршиная), пш-свая вода, горячая вода, уксусные, свог, добул, гормисе, тело, безопасность, информ, здоровье, медикаменты, ворм, афоразе, статус, общие товары, предме-ты раскош, белая, оушке, труд, казационный, тос, признание, верность, хронизе, пазны, стратегическое, полне, нрхотики, рабочие животные, скот, нозж, стены, жилос, пространство, склады, машины,

Типы угроз

Вожди:
работоголец, matka, порок, дик-
татор, коллекционер, альфа

Аномалии:
кандидат, мутант, садомазохист,
переносчик болезни, мозголом,
рождённый чудовищем

Ландшафты:
 тюрма, родовая яма, печь, ми-
 раж, лабиринт, крепость
Бедствия:

болезнь, обстоятельство, обычай,
мания, жертва, преспавствие

**А ВОТ
ЭТО ИНТЕРЕСНО...**

- Кого они убиват?
- Что делает божь?
- Фестер у нас есть или нет?
- Вступили ли кто-то из нас в армию?
- Что там с Марк и Дэвидом было?
- Целовали ли Ворк прощай Бона?

Во время первой

- ## встречи
- Веди игру. Покажи сс.
 - Описывай. Игры и алкозлитунку.
 - Отвечай от создания персонажей.
 - Без конца задавай вопросы.
 - Откалывай некоторые подробности на потом.
 - Иди где они бавались.
 - Веди в этом направлении.
 - Подталкивай игрока делать ходы.
 - Переспелтай персонажей, дай им время взаимодействовать друг с другом.
 - Вводи живых персонажей МЦ с именами.
 - Черт подстр. устрой бой.
 - Заполни это буклет первой встречи.



ФРОНТЫ



ФРОНТЫ

Фронт — это набор связанных между собой угроз. Угрозы — это люди, места и условия, которые, в силу своей сути или в результате своих действий неизбежно опасны для персонажей игроков. Таким образом, фронт — это все отдельные угрозы, вытекающие из данной опасной ситуации.

Создать фронт — означает принять решение о предыстории и мотивациях персонажей МЦ. Настоящие решения, те, которым надо следовать, требующие творческого подхода, внимания и осторожности. Ты делаешь это вне игры, между встречами, чтобы у тебя было время и место, чтобы подумать.

У фронта есть некоторые явные игромеханические компоненты, но в целом это концепция, а не механика. Цель твоей подготовки в том, чтобы иметь в запасе интересные вещи, которые ты сможешь рассказать. Как МЦ, ты будешь разыгрывать свои фронты, разыгрывать их угрозы, но механического значения это не имеет. Их значение в том, чтобы говорить, что они делают. Предлагать персонажам игроков шанс сделать что-то интересное и интересным образом реагировать на их действия.

Соответственно, создавая фронт, следуй своему вдохновению. Выбирай то, что будит воображение, создаёт образы апокалиптики, романтики, насилия, крови, опасности, травмы. Выбирай такие вещи, за шанс увидеть которые на большом экране ты просто убиты готовы, а то, что интереса не пробуждает, просто пропускай.

Создание фронтов

Чтобы создать фронт, возьми буклет фронта и:

- **Выбери основной недостаток.**
- **Создай 3–4 угрозы.**
- **Запиши его замысел/тёмное будущее**

- Запиши 2–4 вопроса-ставки.
- Запиши список действующих лиц фронта.
- Создай общие счётчики.

Ещё есть глубокий тыл:

- Основной нехватки нет.
- Нет замысла/тёмного будущего
- Нет общих счётчиков.
- Все персонажи МЦ без фронтов записаны как угрозы.
- Разные специальные ходы, не привязанные к угрозам.
- Дополнительные вопросы-ставки, когда они нужны.

Основной недостаток

В основе каждого фронта лежит основной недостаток. Выбери 1:

- | | | | |
|---------|------------|--------------|-----------|
| • Голод | • Угасание | • Невежество | • Страх |
| • Жажда | • Отчаяние | • Зависть | • Амбиции |

Спроси себя, чей голод угрожает персонажам игроков? Чья жажда им угрожает? Чьё невежество? И так далее, по списку. И очень скоро — бах! — ты поймёшь, что «КО-НЕЧНО! Есть соперничающий вождь, и его зависть им и угрожает. Отлично!»

Так что перепиши этот недостаток и создай этого соперничающего вождя или ещё кого-то в качестве первой угрозы фронта. Создавай угрозы, пока не наберётся 3–4 на фронт.

Угрозы

Существует 5 категорий угроз. Когда ты создаёшь угрозу, выбери 1:

- Вождь
- Аномалия
- Ландшафт
- Бедствие
- Звери

Вожди

Эта угроза включает в себя вождя, а также его банду и прочих людей под его контролем.

Выбери тип вождя:

- Работоторговец (импульс: владеть и торговать людьми)
- Матка (импульс: пожирать и роиться)
- Пророк (импульс: обличать и ниспровергать)
- Диктатор (импульс: контролировать)
- Коллекционер (импульс: владеть)
- Альфа (импульс: охотиться и доминировать)

Ходы МЦ для вождей:

- Обойти кого-то с фланга, загнать в угол, окружить.
- Внезапно, прямо и очень жёстко кого-то атаковать.
- Атаковать кого-то осторожно, сохраняя резервы.
- Захватить кого-то или что-то ради преимущества или информации.
- Продемонстрировать силу.
- Продемонстрировать порядок.
- Предложить переговоры. Потребовать уступки или подчинения.
- Захватить территорию, войти на неё, заблокировать её, атаковать её.
- Подкупить чьих-то союзников.
- Внимательно кого-то изучить и нанести удар в слабое место.

Вожди, в основном, действуют через своих людей, переходя к прямым действиям только если их загнать в угол или застать врасплох.

Аномалии

Аномалия — это человек. Помни об этом: человек, а не монстр, чья человечность, тем не менее, каким-то образом искалечена. Выбери тип аномалии:

- Каннибал (импульс: жажда сытости и изобилия)
- Мутант (импульс: жажда возмездия и компенсации)
- Садомазохист (импульс: жажда боли, своей или чужой)
- Переносчик болезни (импульс: жажда контакта, интимного и/или анонимного)
- Мозголом (импульс: жажда власти)
- Рождённый чудовищем (импульс: жажда ниспровержения, хаоса, всеобщего разрушения)

Ходы МЦ для аномалий:

- Показать природу мира, в котором он обитает.
- Показать, что у него на сердце.
- Атаковать кого-то сзади или иным незаметным образом.
- Атаковать кого-то прямо, но без угроз и предупреждений.
- Оскорбить, унижить, обидеть или спровоцировать кого-то.
- Предложить что-то кому-то или сделать что-то для кого-то с условием.
- Подложить нечто кому-то как часть повседневной жизни.
- Угрожать кому-то, прямо или намёками.
- Украсть что-то у кого-то.
- Захватить и удерживать кого-то.
- Что-то разрушить. Осквернить, сгноить, опозорить, испортить, совратить.

Ландшафты

Ландшафт может быть природным или искусственным и любого нужного размера. Выжженная пустошь, руины Лас-Анклеса, отравленный канал, бурлящий рынок поселения, охотничьи угодья в глубине логова аномалии. Выбери тип ландшафта:

- Тюрьма (импульс: удерживать, не давать выйти)
- Родовая яма (импульс: создавать дурное)
- Печь (импульс: пожирать вещи)
- Мираж (импульс: дразнить и предавать людей)
- Лабиринт (импульс: ловить, мешать передвижению)
- Форт (импульс: лишать доступа)

Ходы МЦ для ландшафтов:

- Что-то кому-то показать.
- Выставить что-то всем напоказ.
- Что-то скрыть.
- Закрыть путь.
- Открыть путь.
- Предоставить другой путь.
- Сместиться, подвинуться, измениться.
- Дать проводника.
- Выставить стража.
- Что-то изрыгнуть.
- Что-то отнять: потерять, потратить, уничтожить.

Бедствия

Бедствие — это не человек, а нечто угрожающее, что люди делают или то, что происходит, или то, что случилось. Выбери тип бедствия:

- Болезнь (импульс: охватить население)
- Обстоятельство (импульс: подвергать людей опасности)
- Обычай (импульс: побуждать и оправдывать насилие)
- Мания (импульс: влиять на решения и действия людей)
- Жертва (импульс: отбирать что-то у людей)
- Препятствие (импульс: ввергать людей в нужду)

Обстоятельство может быть практически любым. Система фильтрации воды в поселении дала сбой? Взрыв бомбы ослабил фундамент лазарета? Пищи не хватит, чтобы пережить сезон засухи? Обстоятельства.

Ходы МЦ для бедствий:

- Кто-то пренебрегает долгом, ответственностью, обязательствами.
- Кто-то впадает в ярость.
- Кто-то совершает саморазрушительные, бессмысленные или безнадежные действия.
- Кто-то приходит в поисках помощи.
- Кто-то приходит в поисках утешения.
- Кто-то уходит и ищет уединения.
- Кто-то объявляет бедствие справедливой карой.
- Кто-то объявляет, что бедствие на самом деле — благословение.
- Кто-то не может или не хочет приспособиться к новым обстоятельствам.
- Кто-то приводит с собой друзей или любимых.

В контексте этих ходов «кто-то» обычно означает бедствующего персонажа МЦ.

Звери

Звери это группа людей, с лидером или без, действующих не сплочённой, иногда временной, группой. Выбери тип зверей:

- Охотящаяся стая (импульс: мучить уязвимых)
- Сибариты: (импульс: пожирать чьи-то ресурсы)
- Бандиты (импульс: преследовать всех, кто выделяется)
- Культи (импульс: преследовать и привлекать людей)
- Толпа (импульс: бунтовать, жечь, убивать козлов отпущения)
- Семья (импульс: смыкать ряды, защищать своих)

Отдельный человек в группе зверей может не разделять импульс группы и даже бороться против него. Это импульс группы, но совсем не обязательно всех её членов.

Ходы МЦ для зверей:

- Прибегнуть к беспорядочному, бесцельному насилию.
- Совершить спланированную атаку с чёткой целью.
- Рассказывать (правду, ложь, аллегории, назидания).
- Потребовать уважения или снисхождения.
- Твёрдо подчиняться власти или отрицать её.

- Держаться за логику или забыть о ней.
- Продемонстрировать единство и силу.
- Попросить о помощи или о чем-то участии.

Ходы МЦ для угроз

В контексте ходов МЦ для угроз объект хода, «кто-то», может быть персонажем игрока или МЦ, по обстоятельствам. Особой разницы между ними нет. «Что-то» может быть чем-то красивым или ценным, или же чем-то ужасным. Это может быть основной ресурс, роскошь, человек, существо, информация, улика, доступ, статус или что угодно другое. То, что под руку подвернется.

Помни, что персонаж МЦ под твоим руководством может предпринять действие или нет, но так или иначе ход делаешь именно ты. Чтобы **показать, что на сердце у аномалии** можно, например, сделать так, чтобы он подбежал к кому-то и начал изливать душу, а можно показать, где и как он живёт, что вешает на стены, что ценит. Покажи нам, что он пытается защитить в случае опасности. Что у него на сердце можно показать как с его участием, так и без него.

В остальном, делай ходы для угроз точно также, как свои обычные ходы.

- Когда тебе пора что-то сказать, выбери ход (обычный или ход угрозы, неважно) и пусть это случится.
- Если игроки подкинули тебе шанс на блюдецке (например, провалили бросок или позволили что-то подготовить и довести до конца), сделай ход настолько жёстким и прямым, насколько захочешь. И чем более бесповоротным он будет, тем лучше. А в остальных случаях делай ходы так, чтобы подготовиться и дать им шанс отреагировать.
- Обращайся к персонажу, а не к игроку, не подавай виду и никогда не называй свой ход. Без исключений.

Например, Монах — это аномалия, садомазохист, так что его импульс — жажда боли. Возможно, я выберу для него ход **атаковать кого-то сзади**: «Дамсон, кто-то встаёт за тобой в очередь в душ и закидывает струну тебе на шею. Что делаешь?» Пёсья Башка входит в число каких-то зверей: охотящейся стаи, так что его импульс — мучить уязвимых. Может я просто решу **показать беду в будущем**: «Мари, когда ты с утра видишь Остров, лицо у неё выглядит просто чудовищно. Кто-то изрезал ей щёки раскалённым ножом. Она не хочет говорить кто». Известковая пустошь — это ландшафт: родовая яма, так что её импульс — создавать дурное. Пусть-ка она **что-то изрыгнёт**: «Келлер, ты собирала хабар? Хорошо. Ты просыпаешься утром и по всей твоей комнате эти странные жуки. Примерно таких размеров, черно-красные, немного похожи на раков. Они во всём твоём барахле, в еде, в одежде, в постели. Собственно, они тебя и разбудили...»

Описание и действующие лица

Если хочешь, кратко опиши угрозу и составь список имён тех, кто как-то с ней связан.

Если в угрозу входит оружие, броня, банда, машина, запиши их так же, как записываешь барахло персонажей. См. подробности в главе **барахло**, стр. 194.

Счётчики

Счётчик — это напоминание тебе, МЦ, что у твоих угроз есть импульс, направление, планы, намерения, желание действовать и логично реагировать.

Создавая угрозу, если ты представляешь себе её будущее, сделай для неё счётчик. Можно добавлять счётчики и к уже созданным угрозам.

Вокруг счётчика запиши то, что случится:

- До 9:00 это приближается, но его можно предотвратить. Какие есть признаки? Какие условия? Какие этапы?
- С 9:00 до 12:00 это уже неизбежно, но ещё есть время подготовиться и постараться пережить последствия. В чём это выражается?
- В 12:00 угроза выражается активно и в полной мере. Как именно?

Во время игры продвигай счётчики вперёд, каждый со своей скоростью, заполняя сегменты.

Счётчики могут описывать и предписывать. Описание: когда происходит что-то указанное, передвинь счётчик на это положение. Предписание: когда счётчик продвигается иным образом, он вызывает указанные события. Кроме того, счётчик можно разрушить: когда происходит нечто, что настолько меняет обстоятельства, что счётчик больше не имеет смысла, просто спиши его со счетов.

В основном, записывай то, что персонажи игроков контролировать не могут: решения и действия персонажей МЦ, условия жизни населения или ландшафта, закулисные связи между соперничающими поселениями, нестабильность окна в мировой вихрь. Когда записываешь что-то под контролем персонажей игроков, всегда прямо или косвенно пиши «если»: *«если* Биш пойдёт в руины», а не «Биш идёт в руины». Готовь обстоятельства, воздействия, развивающиеся действия персонажей МЦ, а (и я опять же не шучу) НЕ будущие сцены, в которые ты собираешься завести персонажей игроков.

Специальные ходы

Некоторые угрозы требуют специальных ходов. Их ты создаёшь сам. Это новые ходы для персонажей игроков, а не для тебя. Когда персонаж игрока делает [то-то], он действует [так-то]. На 10+ [то-то]. На 7–9 [то-то]. При провале — [то-то]. В целом, на 10+ с ними всё отлично, при провале их нагнули, а на 7–9 — что-то среднее.

120 – Постапокалипсис

Вот несколько примеров.

Когда ты идёшь на территорию Дреммера, действуй [.]•[•][•] +умно. На 10+ ты можешь заметить засаду и избежать её. На 7–9 ты замечаешь засаду и можешь подготовиться или бежать. При провале ты попал прямо в неё.

Когда кто-то из Детей Сисо касается тебя, действуй [.]•[•][•] +странно. На 10+ твой разум тебя защищает, и это не более, чем касание. На 7–9 я скажу тебе что сделать: если делаешь, отметь опыт; если нет, то действуешь под огнём от вывихнутости их мозгов. При провале ты через какое-то время приходишь в себя, сделав то, что дитя Сисо от тебя хотело.

Если ты пьёшь здешнюю воду, действуй [.]•[•][•] +жёстко. На 10+ ты пару минут поблуждаешь, а в остальном все нормально. На 7–9 получи урон 1 (бб) сейчас и урон 1 (бб) через некоторое время. При провале получи урон 3 (бб) сейчас и урон 3 (бб) через некоторое время.

Можно также следовать схеме разных ходов, которые не требуют бросков.

Когда ты пытаешься оценить Монаха действуй [.]•[•][•] +странно, а не [.]•[•][•] +умно. У этого козла весь язык тела наперекосяк.

Если ты наносишь урон дочери пустоты огнестрельным оружием, пули проходят насквозь, нанеси ей урон 1, а остальное тому, что или кто находится за ней.

Когда ты создаёшь болезнь или нечто похожее, как угрозу, надо создать для неё и специальный ход. Нечто вроде «Когда ты используешь свой комплект ангела, чтобы лечить заражённого...». Можно следовать схеме существующих ходов ангела или создать свой с нуля.

Более подробный разбор специальных ходов смотри в главе **особые изощрения**, стр. 220.

Ну и если придумаешь хорошие специальные ходы, выложи их в интернет, чтобы и мы могли пользоваться, договорились?

Замысел/тёмное будущее

Создав 3–4 угрозы, опять вернись к фронту в целом. Дай ему название и в разделе «замысел/тёмное будущее» одной-двумя фразами опиши тот ад, который он создаст, если кто-то что-то по этому поводу не сделает.

Ставки

Они во многом основаны на ставках из игры Рона Эдвардса Trollbabe.

Запиши 2–4 вопроса о судьбах различных персонажей, которые тебя интересуют, персонажей игроков и МЦ, но в основном МЦ. Назови их по именам.

Ты можешь делать ставки самых разных масштабов, но пока что ограничься такими:

- Обстоятельства или условия жизни человека или небольшой группы.
- Жизнь или жизни человека или небольшой группы.
- Безопасность, успех, неудача, развитие или упадок некой конкретной организованной группы людей.

А если среди игроков есть вожак:

- Безопасность, успех, неудача, развитие или упадок всего поселения.

Например: Найдёт ли Птичка себе жильё получше? Переживёт ли всё это Порк? Кто вступит в культ Там-Тама? Разрушит ли Фостер поселение Дяди?

Ставки должны быть конкретными, чёткими и с необратимыми последствиями. Жизни людей. Необязательно жизни *или смерти*, как минимум не каждый раз, но всегда материальные и значимые перемены в их жизнях. Разрешение поставленного вопроса будет означать, что для них уже ничего не будет как раньше.

Кроме того, это должно быть то, что ты искренне хочешь узнать, а не решить сам. Это главный аспект дисциплины, которой требует вождение игры в Постапокалипсис: если уж ты записал вопрос в виде ставки, ты обещаешь, что не будешь отвечать на него сам. Ты обещаешь оставить это решение на волю внутренней логики и причинных связей повествования, управляемого твоими игроками.

Это дисциплина, но это и приносит награду. Твоя власть над судьбами персонажей МЦ абсолютна. Они твои игрушки, ты можешь сделать с ними всё, что захочешь. Возвысить или растоптать в прах. Отказаться от ответственности за двух-трёх из них — отличный способ расслабиться. И когда ты записываешь вопросы, которые тебя действительно интересуют, тебе будет очень приятно позволить повествованию дать на них ответ.

Действующие лица

Запиши имена всех персонажей МЦ, связанных с фронтом, со всеми угрозами.

Общие счётчики

Используй эти счётчики для координации угроз и событий в своих фронтах.

Новые фронты и глубокий тыл

В процессе игры ты вводишь живых персонажей МЦ с именами, верно? Многие из них будут мало что значить, просто имя, краткая характеристика, простые мотивации. И это прекрасно.

Но вот когда персонаж МЦ приобретает влияние, запиши его как угрозу. Есть три варианта.

122 – Постапокалипсис

Вариант 1: Он представляет собой качественно новую ситуацию, выражающую недостаток чего-то важного и подразумевает другие индивидуальные угрозы. В этом случае создай новый фронт, а этого персонажа МЦ сделай одной из угроз фронта.

Вариант 2: Он идеально вписывается во фронт, который ты уже создал. В этом случае, запиши его как новую угрозу в этом фронте.

Вариант 3: Ни то, ни другое. В этом случае запиши его как угрозу в глубокий тыл — глубокий тыл это место для угроз, у которых нет фронта.

Глубокий тыл это такой же фронт со следующими компонентами:

- Основной нехватки нет.
- Нет замысла/тёмного будущего
- Нет общих счётчиков.
- Все персонажи МЦ без фронтов, записаны как угрозы.
- Вопросы-ставки, когда они нужны.
- Разные специальные ходы, не привязанные к угрозам.

Пример фронта

Фронт № 1

Называется: в Топор-сити

Выражает: угасание

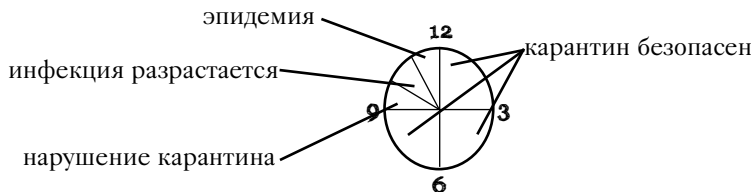
Тёмное будущее/замысел: Оказавшись между грязерыбными паразитами и влиянием Даствич, население идёт против Дяди. Даствич, конечно же, не способна противостоять внешним угрозам и вскоре Топор-сити становится просто ещё одними руинами.

Ставки: Кто падёт жертвой грязерыбного паразита? Добьётся ли Даствич лучшей жизни для своих людей? Раскроют ли Беду? Останется ли Скромняга замужем за Бримфулом?

Действующие лица: Персонажи игроков: Дядя (вожак), Биш (ангел), Дюна (артист). Болотники, Бримфул с семьёй, Даствич и компания, Беда (друг Биша).

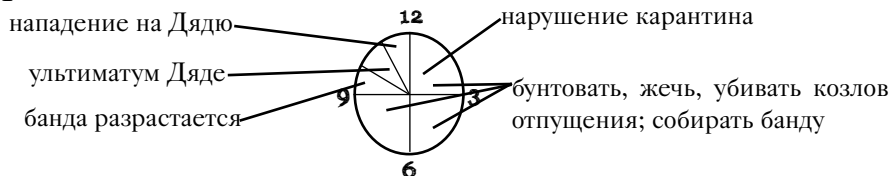
Общие счётчики

Распространение паразита:



Реакция Дагвич

Угроза 1



Называется: болотники

Тип: аномалия: переносчик болезни

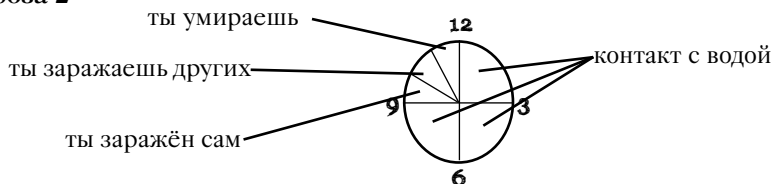
Импульс: жажда контакта, интимного и/или анонимного

Описание и действующие лица: Болотники ловят рыбу в грязи, обеспечивая Топор-сити основной пищей. Главные болотники: Пак, Ром, Фианелли. Другие болотники: Пантридж, Борода, Глянь, Матильда

Специальный ход: когда ты впервые взаимодействуешь с болотником (или кем-то заражённым), действуй [•••] + странно. На 10+ у тебя абсолютный иммунитет к паразиту. На 7–9 ты устойчив, начинай отсчёт с 0:00. При провале паразит имеет тебя как сосунка, начни отсчёт с 9:00.

Счётчик:

Угроза 2



Называется: грязерыбный паразит

Тип: бедствие: болезнь

Импульс: охватить Топор-сити

Описание и действующие лица: грязерыба это та ещё мерзость, метровые, похожие на змей, твари, живущие в жидкой грязи. Если раскидать по поверхности мясные отходы, их можно схватить, когда они вылезают за них драться. На определённом этапе их паразит приводит к тому, что ты кашляешь их яйцами и кровью.

Специальный ход: после того, как ты заразился, в начале каждой встречи действуй [•••] + странно. На 10+ твоё тело и мозг убивают паразита: ты больше не заражён. На 7–9 твоё тело и мозг сопротивляются: инфекция не усиливается. При провале инфекция усиливается (по счётчику выше).

Специальный ход: когда ты используешь комплект ангела, чтобы лечить кого-то, заражённого грязерыбными паразитами, учти потраченный [•••] + запас. На 10+ ты уничтожил паразита: через пару дней пациент полностью выздоровеет. На 7–9 ты накачал его химостабам: потратить ещё 1 запас и ты уничтожил паразита, если же нет — твои усилия потрачены впустую. При провале ты не смог ничего для него сделать.

124 – Постапокалипсис

Угроза 3

Называется: Семья Бримфула

Тип: звери: бандиты

Импульс: преследовать всех, кто выделяется

Описание и действующие лица: Семья Бримфула установила карантин для болотников и всех заражённых. Жёны Бримфула: Арбис, Скромняга. Банда Бримфула: Мамонт (босс), Штаны, Рыбак и ещё 10 (урон 2 банда средняя броня 1)

Специальные ходы: «выделяется» означает «замечен в связи с болотниками».

Угроза 4

Называется: Даствич и её люди

Тип: звери: толпа

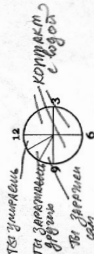
Импульс: бунтовать, жечь, убивать козлов отпущения

Описание и действующие лица: Даствич — бывший босс банды Дяди, которая теперь собирает силы, чтобы его сбросить. Её люди: Беда (друг Биша, под прикрытием), Гудри, Молоток, Швисс Мисс.

Специальный ход: получение информации от Беды это действие под огнём. Провал означает, что ты его раскрыл.

Угроза 1

Называется: Благотворити
Тип: Агония: источник блага
Импульс: Материя, материя, материя
Описание и действующие лица: Благотворити
 Материя, материя, материя, материя, материя
 Материя, материя, материя, материя, материя
 Материя, материя, материя, материя, материя
Специальный ход: Когда ты будешь благотворити
 Материя, материя, материя, материя, материя
 Материя, материя, материя, материя, материя
Счётчик:



Угроза 2

Называется: Материальное паразити
Тип: Агония: блага
Импульс: Материальное паразити
Описание и действующие лица: Материальное паразити
 Материальное паразити, Материальное паразити, Материальное паразити
 Материальное паразити, Материальное паразити, Материальное паразити
Специальный ход: Когда ты будешь материальное паразити
 Материальное паразити, Материальное паразити, Материальное паразити
 Материальное паразити, Материальное паразити, Материальное паразити
Счётчик:



ФРОНТ

Называется: в Топор-сити
Выражает: Материальное
Тёмное будущее / цель: Материальное будущее
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
Описание и действующие лица:
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
Специальный ход: Когда ты будешь Материальное будущее
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
 Материальное будущее, Материальное будущее, Материальное будущее
Счётчик:

Вопросы-ставки:
 Кто будет Материальное будущее?
 Будет ли Материальное будущее?
 Будет ли Материальное будущее?
 Будет ли Материальное будущее?

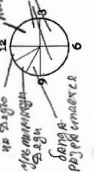
Угроза 3

Называется: Блага
Тип: Агония: блага
Импульс: Материальное блага
Описание и действующие лица: Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
Специальный ход: Когда ты будешь Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
Счётчик:



Угроза 4

Называется: Материальное блага
Тип: Агония: блага
Импульс: Материальное блага
Описание и действующие лица: Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
Специальный ход: Когда ты будешь Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
 Материальное блага, Материальное блага, Материальное блага
Счётчик:



На листе написано:
 Фронт: в Топор-сити, как воспроизведено в тексте.



**СНЕЖНЫЙ
КОМ ХОДОВ**



СНЕЖНЫЙ КОМ ХОДОВ

Любой конфликт между персонажами одним ходом, вероятно, не разрешить. Зачастую на это требуется полноценный обмен несколькими ходами. Результаты 7–9 оставляют особенно много неразрешённых вопросов, просто напрашивающихся на последствия или контрудары.

Ходы вполне естественно вытекают друг из друга. Шансы перекрываются, исходы вкладываются друг в друга и удваиваются, перетекая в новые ходы. Просто помни правило — **чтобы что-то сделать, сделай это** — и доводи эту логику до конца.

Перед вами подробный пример. (Он использует базовые ходы, ходы мозгача и ходы МЦ, так что их стоит освежить в памяти; см. стр. 74, стр. 50 и стр. 97, соответственно. Кроме того, он довольно широко использует правила урона; см. стр. 77)

Мозгач Мари ищет Остров, чтобы устроить ей взбучку, и видит, что та ест консервированные персики на крыше гаража со своим братом Миллом и любовником Пloverом (они все персонажи МЦ).

«Я оцениваю ситуацию», — говорит её игрок.

«Да? Она что, напряжённая?» — отвечаю я.

«Теперь да.»

«Ааа», — понимаю я. Мне всё ясно: трое персонажей МЦ этого пока не понимают, но приход Мари сделал ситуацию напряжённой. Если бы мы смотрели кино, сейчас бы зазвучала зловещая музыка.

Мари действует +умно и получает успех на 7–9, а значит — может задать мне один вопрос из списка этого хода. «Кто из моих врагов наибольшая угроза?» — спрашивает она.

«Пловвер»,— отвечаю я.— «Без сомнения. Он не в броне, но в сапоге у него небольшой пистолет, и он тот ещё сукин сын. Миллу всего 12 лет и он спокойный мальчик. Остров покруче, но до Пловвера ей далеко». (Видите, как я **не подаю виду**? Я просто выбрал одного на своё усмотрение, а потом указал на детали повествования, будто именно они привели к этому решению. До этого мы ни разу не видели Милла, так что я только что придумал, что ему 12 и он спокойный.)

«Хм, теперь мне нужен путь к отступлению. Можно ещё раз оценить ситуацию?»

«Нет конечно». Пока ситуация значительно не изменится, оценивать её можно только один раз.

«ОК. Я направляю **прямую проекцию шёпота в мозг** Остров.»

«Хорошо. А что ты делаешь?»

«Эээ... нам не обязательно взаимодействовать, так что я встаю у них под ногами, где она может меня видеть и шепчу ей в мозг, не глядя вверх». Она действует +круто и получает успех на 10+.

«Что шепчешь?»

«Иди за мной»,— отвечает она.

«Ага»,— говорю я.— «Она приподнимается, чтобы спрыгнуть к тебе, но потом наклоняет голову, будто о чем-то задумалась...»

«Не надо»,— говорит игрок Мари.

«Она противостоит тебе»,— заявляю я.— «Получает 1 урон, верно? Громкий, по желанию, так? Так громкий или нет?»

«Остров, чёрт тебя дери. Не громкий.»

«Отлично. Пlover думает, что она просто положила голову ему на плечо, но у неё из ушей идёт кровь и, рано или поздно, он заметит, что пропитанная ею рубашка пристала к его плечу. Ты остаёшься здесь?» **Я сообщаю возможные последствия и спрашиваю.**

«Да ну нахер.»

«Куда идёшь?»

«Домой, наверное.»

«То есть через час ты дома?» Видите, как я готовлю будущий ход? **Я думаю о том, что за кадром:** сколько времени нужно Пloverу, чтобы собрать банду?

«Стой, это же всего 1 урон...»

«Я знаю. С ней всё будет в порядке. Самая большая проблема — это Пlover», — это то, **чего требует честность.** — «Так через час ты дома или как?»

«Чёрт. Да, дома.»

«Чай пьёшь?» **Без конца задавай вопросы!**

«Нет. Хожу из угла в угол. Со мной пушка и боевая граната и дверь заперта на три замка. Жаль, что Рорка нет.»

«Хорошо. Келлер (повернувшись к игроку Келлер) ты идёшь мимо оружейной и слышишь, что там кто-то есть. Это Пlover, Церковник и Дрочила, они вооружаются. Что делаешь?» **Я показываю беду в будущем.**

«Эй, в чём дело?» — говорит игрок Келлер.

«Мари напала на Остров», — отвечаю я низким, невыразительным голосом Пloverа. И добавляю уже своим: «он перестаёт заниматься своим делом и смотрит тебе прямо в глаза, не выпуская из рук дробовик. Ты знаешь, что Церковник и Дрочила его подержат.»

Вот, кстати, мой хитрый план. Остров входит в число действующих лиц угрозы под названием Семья Остров. Её тип — звери: семья (естественно). Соответственно, её импульс: **смыкать ряды, защищать своих.** Что самое интересное — я действую в соответствии с импульсом, но использую Пloverа, Церковника и Дрочилу — членов банды Келлер! — как орудие семьи Остров. Всё также, как когда Келлер использует их, чтобы угрожать насилем или брать силой, но сейчас это делаю я.

Если, конечно, Келлер мне позволит. Келлер подумывает о том, чтобы **заставить банду поступить по-своему** и остановить их. Её игрок думает о том же. Она задумчиво кривит рот.

И, наконец, говорит: «Ладно, отрывайтесь.»

130 – Постапокалипсис

Игрок Мари: «Чёрт тебя дери, Келлер.»

«Итак, Мари, ты дома, ходишь из угла в угол, вооружена, заперлась, так? Они вдруг появляются у твоей двери, возвещая о себе мощным пинком, от которого дверь сотрясается. Ты слышишь голос Дрочилы: «Она нас походу ждёт». **Я показываю беду в будущем.**

«Заглядываю в глазок»,— говорит Мари.— «Там их трое?»

«Ага»,— отвечаю я.— «Дрочила слева от тебя, Пlover и Церковник что-то делают справа, Пlover стоит спиной к тебе — ты слышишь тр-тр-тр-rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr, и Пlover поворачивается к двери с бензопилой. Что делаешь?» **Я подставляю её под удар.**

«**Я оцениваю ситуацию.** Какой для меня наилучший путь к отступлению?» Она действует [.] [x] +умно и — чёрт! — проваливает бросок. «О нет»,— бормочет она.

Теперь я могут сделать настолько прямой и жёсткий ход, насколько захочу. В данной ситуации мне нравится ход зверей **совершить спланированную атаку с чёткой целью**, так что его и использую.

«Ты выглядываешь из окна (зарешеченного, на 4ом-этаже), думая, что это путь к отступлению»,— говорю я,— «но тем временем они распиливают дверь сверху вниз, рядом с верхней петлёй, а потом налегают на неё, открывая щель сантиметров 15. Дверь скрипит и трещит на нижней петле. И они закидывают гранату, вот так»,— я поднимаю кулак, будто это граната, и хлопаю по нему второй рукой, будто забиваю мяч.

«Я бросаюсь...»

Прости, я ещё не закончил свой жёсткий ход. Это всё отвлечение внимания.

«Нет. Они всё подготовили и граната взрывается практически у тебя под ногами. Посмотрим... урон 4 область кровавая, граната. Броня на тебе есть?»

«Броня 1.»

«Ах да, твой бронированный корсет. Хорошо! Ты получаешь урон 3.» Она отмечает это в буклете персонажа. «Сделай **ход урона**. Брось [.] [x] +3.»

Она получает успех на 9. Я могу сделать выбор из списка на 7–9 это хода и решаю, что она **теряет равновесие**.

«На какое-то мгновение ты не понимаешь, что случилось, и тебе кажется, это звучит странно, но, наверное, в этом есть логика, что ты упала на потолок. Может быть, обо что-то споткнулась и грохнулась? Потом чувства начинают постепенно возвращаться, и ты понимаешь, что шум, который ты принимала за треск своего черепа, это твоя дверь, которая трещит и ломается, а этот рёв на самом деле не кровь в ушах, а бензопила. Что делаешь?»

«Включаю проектор болевой волны.»

«Отлично»,— говорю я. «Это...»

«Урон 1 область громкий бб».

«Громкий — это от того, что они вопят»,— объясняю я. — «Они такие...» — и я зажимаю уши ладонями. И вдруг, от балды, **глядя в прицел**, добавляю: «Кроме Церковника. Его будто парализовало. Он стоит молча, весь напряжённый, глаза вращаются в глазницах, а в остальном он не шевелится.» Урон 1 для персонажей МЦ это гораздо хуже, чем для персонажей игроков, см. стр. 140. «Что делаешь?»

«На мне перчатка принуждения»,— заявляет она. Я не спорю: конечно она на ней, она всегда на ней. «Я аккуратно подхожу к Пловверу и кладу ладонь ему на щеку. Я делаю из него **мозговую марионетку**: защищай меня.» Она действует  + странно, получает успех на 10+ и расплывается в зловещей улыбке.

Сейчас случилось кое-что не очень заметное. До этого я говорил, что они делают и спрашивал игрока Мари, как реагирует Мари, но она перехватила инициативу. С точки зрения игромеханики это неважно, мы всё равно по очереди делаем ходы. Просто это стоит отметить.

«Круто»,— говорю я. — «Дрочила хватается тебя сзади, пытаясь оттащить от него, но Пловвер бросается на неё». (Я до этого не упоминал, что Дрочила — женщина, но я всё время так её и представлял. Ха-ха, не ждали!?) «Он бьёт её кулаком в лицо, она отлетает с таким выражением, типа «какого хера?» На этом твои шансы с Пловвером потрачены, так?»

«Да»,— отвечает игрок Мари. — «Но ничего. Я подбираю бензопилу и валю обоих.»

Чёрт. Я впечатлен.

«Это будет ход **взять что-то силой**. Их... эээ... мясо. Бросай»,— говорю я.

У меня нет никакого желания спасти этих персонажей МЦ, никакого. Я смотрю на них в прицел и как бы они мне ни нравились, это не обеспечивает им безопасность.

Она действует  +жёстко и получает успех на 7–9. «Сколько урона я нанесу?» — спрашивает она. Ей надо решить, какие варианты выбрать из списка хода взять силой, и она хочет сначала узнать, что к чему.

«Бензопилой? Урон 3. Кровавый, так что можешь атаковать одного или обоих. Но они в броне; броня 1.»

«А получу я...?»

«Ну от Пловвера ничего не получишь, ты бьёшь его первым, а раз он бросил бензопилу, он всё равно безоружен. У Дрочилы остался её пистолет, обычный 9-мм, так что от неё урон 2.»

«Не страшно. Тогда я наношу ужасающий урон и впечатляю, привожу в смятение или пугаю врага.»

«Получи и распишись»,— отвечаю я. Урон 3 от бензопилы, +1 за ужасающий урон,—1 за их броню, это будет урон 3. Они уже получили урон 1, так что ещё 2 их прикончит. «Ты распиливаешь Пловера от рёбер до позвоночника», — я черчу у себя на груди линию от бока до солнечного сплетения. «Так что он мёртв. Дрочила из-под руки Пловера стреляет по тебе в упор. **Делай ход урона**, урон 2 минус броня, значит бросай +1.»

Она проваливает бросок. Не забывайте, что провал, когда она учитывает +урон, это хорошо. Я решаю, нанести ли ей урон 1 или выбрать что-то из списка на 7–9. Я решаю, что она отпускает то, что держала.

«Урон не отмечай»,— говорю я.— «Она стреляет в тебя в тот момент, когда ты пытаешься вырвать бензопилу из рёбер Пловера. Тебя будто бьют бейсбольной битой в грудь и ты отпускаешь пилу. Труп Пловера падает на пол с застрявшим в нём ревушим агрегатом». **Я отнимаю её барахло.** «Что делаешь?»

«Хватаю её за руку...»

«Хочешь прикоснуться к коже перчаткой принуждения?» Я хотел сказать, что Мари **действует под огнём**, но в последний момент вспоминаю, что Дрочила впечатлена, в смятении или напугана. «Она просто стоит, глядя на него, с ног до головы покрытая кровью. Она даже думать не может»,— говорю я.

«О, да, я просто кладу руку ей на лицо. Нежно так. Я делаю из неё **мозговую марионетку**: «Дрочила. Засыпай.» Она действует +странно и выбрасывает 3 на кубиках, так что несмотря на то, что характеристика странно у неё +3, это провал.

«Что происходит при провале этого хода?» — Спрашиваю я. У неё открыт буклет и она заглядывает туда.

«Там сказано, что я наношу урон 1 безо всякой пользы.»

«Значит у Дрочи уже урон 2»,— отмечаю я. Для персонажей МЦ урон 2 обычно смертелен, а иногда мгновенно смертелен. Я смотрю в прицел. «У неё катастрофический обширный инсульт. Ты касаешься левой стороны её лица? Значит он в левой части мозга. Правая сторона её тела вдруг полностью обмякает. Она падает. Она вся покрыта кровью Пловера. Говорить она не может, но у неё на лице, на левой стороне лица, абсолютно животный ужас. Минут 10 она ещё протянет, если попробуешь ей помочь. Иначе — она мертва.» **Я сообщаю последствия и спрашиваю.**

«Пусть сдохнет.»

ОК! Вычёркиваем Пловера, вычёркивает Дрочилу. Игрок Келлер хмурится и качает головой — это были члены её банды.

«А что будешь делать с Церковником?» — спрашиваю я.



УРОН И ЛЕЧЕНИЕ



УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Урон

Как персонаж игрока может получить урон?

- Он делает что-то под огнём, его игрок действует [🔴🔴🔴]+круто, получает 7–9, и ты выбираешь исход, который включает нанесение ему урона.
- Он берёт что-то силой, его игрок действует [🔴🔴🔴]+жёстко и в результате получает урон.
- Персонаж одного игрока берёт что-то силой и наносит урон, а персонаж другого игрока (возможно, не только он) этот урон получает.
- Персонаж одного игрока угрожает другому насилеи́ем, тот противостоит ему и огребает.
- Последствия хода любого персонажа или последствия специального хода угрозы, в числе прочего, включают получение урона.
- Твоя очередь делать ход и ты решаешь, что нанесение урона как раз подойдёт.

Какой урон?

Урон равен урону оружия того, кто наносит урон, минус броня того, кто получает урон.

Если у оружия есть метка бб (бронейбойное), игнорируй броню.

Когда уже понятно, какое оружие использует атакующий, естественно, используй его урон. Например:

Бран окончательно заколебал Келлер, и она тыкает ему пушкой в лицо. Она угрожает насилеи́ем и действует [🔴🔴🔴]+жёстко. Он использует [🔴🔴🔴]+историю, чтобы помешать, но история у него с ней –1, так что он бросок проваливает. (Но я решаю не делать ход — этим шоу управляет Келлер, чем я вполне доволен.) Так или иначе, бросает она отлично. Она прика-

зывает Брану сделать что-то, что, как ей известно, он ни за что не сделает, и он, конечно же, ведётся. «Пошла ты на хер. Да имел я тебя в виду. ИДИ ТЫ НА Х..!»

У неё обычный 9мм пистолет. У него записан урон 2, и на Бране нет никакой брони. (В любом случае обстоятельства — пистолет, направленный в лицо, — сделали бы её бесполезной. См. раздел угрожать насилем в главе базовые ходы, стр. 74.) Он получает урон 2.

Но иногда ты можешь зайти настолько же далеко, не определив какое оружие использует атакующий. В таком случае определи его прямо сейчас и спроси, не хочет ли кто-то изменить свои действия, потому что им должно было быть это известно. Вот что я имею в виду:

Игрок Келлер — Брану: «Ну всё, ты меня достал. Тыкаю ему пушкой в лицо. «Пора отпустить Жанетт», — говорю я.»

Она действует  +жёстко и делает отличный бросок. «Прогибаешься или огребешь?» — спрашивает она.

«Прогибаться я не собираюсь, так что: «Пошла ты на хер. Да имел я тебя в виду. ИДИ ТЫ НА Х..!»

«Ладно, я стреляю.»

Но Келлер — стрелок, и у неё под рукой как минимум 4 пушки. «О какой пушке речь?» спрашиваю я.

«О, конечно, о дробовике».

Игрок Брана: «ДРОБОВИКЕ? Ты сунула мне в рожу ДРОБОВИК, и я тебя на хер послал? Эээ, нет-нет-нет, я думал речь о пистолете. Можно переиграть?»

Да, разумеется, можно.

Если для выбранного оружия не указан урон, просто быстро оцени его серьёзность. Вот несколько вариантов для примера:

136 – Постапокалипсис

Урон 0:

борьба, выкручивание рук, попытка физически удержать, дети, кидающиеся камнями.

Урон 1:

мужик, решивший конкретно набить тебе морду, взрослые, кидающиеся камнями, падение вниз по лестнице (бб), рикошет, день в пустыне на солнце и без воды (бб).

Урон 2:

мужик с молотком, арбалетом, пистолетом, пистолетом-пулемётом, падение на спину с 1-го этажа (бб).

Урон 3:

мужик с дробовиком, автоматом или снайперской винтовкой, падение на камни со 2-го этажа (бб), удар проезжающей машиной (бб).

Урон 4:

граната на коленях, плотный огонь из автоматического оружия, падение на голову с 3-го этажа (бб), сбивающий тебя грузовик (бб).

Урон 5 и более:

мощные взрывы, сбивающий тебя поезд (бб), привязывание и разрубание пополам топором, утопление (бб).

Когда персонаж игрока получает урон

Урон равен оружейному урону того, кто его наносит, минус броня того, кто урон получает.

Если у оружия есть метка бб (бронебойное), игнорируй броню.

Так что если в тебя стреляют из дробовика (урон 3), а на тебе одежда, дающая броню 1, ты получаешь урон 2. Если тебя бьёт по морде какой-то парень (урон 1), а на тебе броня 2, ты не получаешь урона. Когда тебя сбивает грузовик, это будет урон 4, что бы на тебе ни было надето.

За каждый урон 1, полученный персонажем, игрок отмечает сегмент на его счётчике урона. Начни с сегмента между 12:00 и 3:00 и продолжай по часовой стрелке — сегменты не пропускай, несколько отметок в одном сегменте не ставь, просто иди по кругу, сегмент за сегментом.

Келлер выстрелила Брану в голову из своего 9мм пистолета. Бран получает урон 2. Его игрок отмечает 2 сегмента: один между 12:00 и 3:00 и один между 3:00 и 6:00.

Три сегмента до 9:00 менее серьёзны, а три сегмента после 9:00 — более. Если отметишь сегмент между 11:00 и 12:00, твой персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого — и он покойник, раз и навсегда.

Урон до 6:00 со временем исчезнет сам по себе. Урон с 6:00 до 9:00 сам по себе не увеличится, но и не уменьшится. Урон после 9:00 увеличивается сам по себе, если состояние не стабилизировано. Если состояние стабильно, урон не увеличится, но уменьшается он только при оказании медицинской помощи.

Что такое «со временем» и «сам по себе» оставлено на твоё усмотрение, как МЦ, но это надо делать асимметрично: урон должен уменьшаться медленно, а увеличиваться быстро. Если персонаж не лежит в постели, его урон увеличится быстрее, а уменьшится медленнее.

Поскольку урон Брана ниже 9:00, он со временем уменьшится сам по себе. Если ему не окажут помощь, возможно, я скажу его игроку стереть пометку между 3:00 и 6:00 в начале следующей встречи, а пометку между 12:00 и 3:00 — через встречу. Зависит от событий.

Обратите внимание, что эти числа работают таким образом, что персонаж игрока вполне спокойно может схватить одну пулю; серьёзные последствия вызывает вторая (или третья, если есть броня). Это обычный старомодный голливудский реализм.

Ходы урона

Когда ты получаешь урон, учти полученный  + урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.
- Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.
- Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- Ты теряешь равновесие.
- Ты отпускаешь то, что держал.
- Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.
- Ты не замечаешь чего-то важного.

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1 урон.

Ход урона добавляет немного непредсказуемости базовым правилам урона, приведённым выше.

Иногда персонаж игрока получает урон 0. Например, атака на урон 2 против брони 2. В таких случаях ты можешь, если хочешь, сказать игроку сделать бросок  + 0 для

хода урона. Если обстоятельства того требуют, можешь даже сказать ему сделать бросок -1 после атаки на урон 1 против брони 2. В этих случаях важен только успех. Промах не значит ничего нового — ты не можешь нанести меньше урона, чем 0.

Когда Келлер стреляет в Брана, он получает урон 2, а значит игрок Брана бросает +2. Он выбрасывает 9 на кубиках и получает в сумме 11. Для урона хорошо, а для Брана — плохо. Я решаю вывести его из игры, а не наносить дополнительный урон. Итак: когда она в него стреляет, он отшатывается (естественно) и пуля разрывает ему скальп от брови до линии волос, но не пробивает череп. Он падает, прикрывая голову, оглушённый, но живой. Если Келлер этого мало, ей придётся стрелять снова.

Ещё есть ход урона, связанный с историей:

Когда ты наносишь урон другому персонажу игрока, он получает +1 к истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Келлер наносит 2 сегмента урона, так что Бран добавляет 2 к своей историей с Келлер. У него была с ней история-1, так что теперь получилась история+1.

Увечья

Когда счётчик урона персонажа пересекает 9:00, игрок может решить отметить увечье. Если он это делает, он получает увечье, но урон останавливается точно на 9:00. После 9:00 персонаж может брать увечье вместо любого нового ранения.

Убрать увечье уже нельзя. Увечья — это навсегда.

- Разбит: -1круто
- Покалечен: -1жёстко
- Изуродован: -1пылко
- Сломлен: -1умно

Отметь увечье, измени характеристику и привыкай к этому.

Решение взять ли увечье всегда принимает игрок и никто иной. Я полагаю, что игрок будет брать его только в том случае, если иначе персонаж получит урон на 12:00 или больше. Ну и если он предпочтёт жить калеккой, но всё же жить.

Бран лежит, истекая кровью от раны в голове, но ещё живой. Келлер решает закончить дело. «Я иду и достану из седельной сумки дробовик. По пути насвистываю.»

Господи. Я знал, что он её достал, но... господи.

«Итак?» — говорит игрок Келлер. — «Я угрожаю насилем? Я просто приставаю ему к голове дробовик и спускаю курок. Какой это ход?»

«Ну», — отвечаю я. «Если бы Бран мог реагировать, то да, ты бы угрожала насилем, стараясь заставить его сдохнуть, размазав мозги по земле. Но он беспомощен. Ты просто это делаешь, это не ход.»

«Правда?»

Игрок Брана: «Правда?»

«Правда-правда. Какой урон наносит твой дробовик?»

Дробовик наносит урон 3, так что Бран снова получает урон 3. Его игрок бросает  +3 для хода урона и получает 12. Я решаю нанести +1 урон, поскольку он уже вышел из боя. Это будет урон 4.

Ход, дающий историю за урон даёт ему +4 истории с Келлер. Получается история +5, а значит она сбрасывается до история +2 и он отмечает опыт.

Он уже получил урон 2. Урон 4 доводит урон до 12:00, значит он мёртв, а Келлер вряд ли позовёт ангела Биша, чтобы тот его реанимировал.

Игрок Брана: «Чёрт. Вот дерьмо. Когда я пересекаю 9:00 я же могу вместо этого взять увечье? Я возьму «покалечен». Значит я буду на 9:00, но не умру?»

Совершенно верно.

Его урон будет на 9:00, а значит его раны сами по себе не вылекутся, но и хуже ему не станет. Кроме того, он навсегда получит –1 жёстко. У него было жёстко +0, так что теперь будет жёстко –1.

«Итак. Келлер, он лежит у твоих ног, покалеченный и в крови. Не шевелится. Может он ещё и жив, трудно сказать. Что делаешь?»

«Сойдёт», — отвечает она. — «Иду наковать пожитки в седельные сумки. Всё также насвистываю. Ухожу.»

«Чёрт подери, Келлер», — говорит игрок Брана.

Попозже Бран приходит в себя и тащится к Бишу. Биш его латает. Однако травма была серьёзная и это чувствуется. Он будет хромать, двигаться медленнее, страдать от хронических болей, лихорадки и усталости. С этих пор: жёстко –1.

В этом примере я показал вам двух персонажей игроков, чтобы были видны обе стороны действия. В игре большинство боёв, вероятно, будут между персонажами игроков и МЦ (или их группами) — на моей памяти бой между персонажами игроков ни разу не заходил так далеко, как в примере. Для персонажей МЦ правила другие.

Когда атакует персонаж МЦ

У тебя есть ход нанести урон. Соответственно, ты можешь сказать что-то вроде: «Кулак открывает по тебе огонь. Получи урон 2», но делать это стоит очень редко. Обычно вместо этого ты кого-то подставляешь под удар: «Кулак открывает по тебе огонь. Что делаешь?»

140 – Постапокалипсис

Если персонаж хоть что-то делает, он делает это под огнём.

Может быть, он просто бежит, может быть, пытается им манипулировать, может — угрожает ему насилием, чтобы тот сбежал, может быть, пытается взять что-то силой (скажем его пушку или путь к отступлению). Так и надо. Потом он делает бросок, и ты следуешь правилам его хода. Может быть, тогда ты нанесёшь урон.

А, может быть, он не сделает никакого хода. Может быть, он скажет: «Ха, Кулак. Валяй». Конечно, если он так делает, он даёт тебе отличный шанс на блюдечке, и ты должен с радостью нанести ему урон.

Как персонаж МЦ получает урон?

- Персонаж игрока что-то берёт у него силой.
- Персонаж игрока угрожает ему насилием, персонаж МЦ противостоит ему и огребаёт.
- Исход хода персонажа игрока или специального хода показывает, что персонаж МЦ получает урон.
- Твоя очередь делать ход и ты решаешь, что нанесение урона как раз подойдёт.

Персонажи МЦ получают урон за вычетом брони — так же как персонажи игроков.

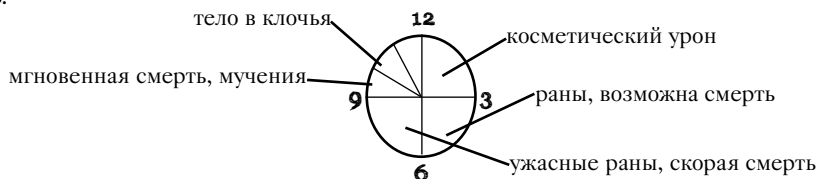
Когда персонаж МЦ получает урон

Персонажи МЦ не могут на халяву поймать одну пулю, как персонажи игроков. Если Келлер стреляет в лицо персонажу МЦ из своего 9мм пистолета, как в случае с Браном, бедному ублюдку конец.

Урон 1: косметический урон, боль, контузия, страх, если персонаж МЦ боится боли.

Урон 2: раны, потеря сознания, сильная боль, сломанные кости, шок. Возможна смерть, подчас мгновенная.

Урон 3: 50/50, что он умрёт мгновенно. В противном случае — ужасные раны, шок, скорая смерть.



Урон 4: обычно мгновенная смерть, но иногда бедный изуродованный ублюдок ещё помучается.

Урон 5 и более: смерть на месте и тело в клочья.

Если не хочешь решать сам, можно сделать бросок. Воспринимай описанную выше вероятность, как шансы на броске кубика: «обычно» и «возможна» означает на 2–6, «50/50» означает на 4–6, «иногда» означает на 5–6, «подчас» означает на 6. Но я думаю, что, если захочешь, сможешь отлично принять решение и сам.

Хайсон стоит на крыше машины Келлер со своим автоматом. «Да пошел-ка он», — говорит игрок Келлер. — «У меня тоже автомат имеется». Она действует [.] + жестко, чтобы взять силой, получает успех на 7–9 и решает нанести ужасающий урон.

Оба автомата наносят урон 3. И у Хайсона, и у Келлер броня 2. Келлер получает урон 1, но, поскольку она выбрала ужасающий урон, наносит урон 2.

Игрок Келлер отмечает первый сегмент на своём счётчике урона и бросает [.] + 1 на ход урона. Она бросает плохо (для неё) и в сумме получает 13. «Всё хуже, чем ты думала», — поясняя я. «Ты получила пулю в грудь, думала, что броня её задержала, но нет, у тебя кровь». Она отмечает второй сегмент, теперь её урон на 6:00.

А вот с Хайсоном всё по-другому. Он получил урон 2, значит: раны, потеря сознания, сильная боль, сломанные кости, шок. Вероятно смерть, подчас мгновенная. Так там сказано. А я, я смотрю на него в прицел, я не пытаюсь его защитить. «Он падает назад с твоей машины. Ты слышишь как он копошится, может быть, пытается встать, едва дыша. Потом он перестает двигаться, и через некоторое время его уже не слышно».

Когда банда получает или наносит урон

См. подробности о бандах в главе **барахло**, стр. 194, а об использовании **банды как оружия**, стр. 106.

В случае разницы в размерах каждая степень, на которую атакующий больше, даёт +1урон, а каждая степень, на которую атакующий меньше, снимает –1урон.

Один-два человека наносят маленькой банде –1урана. Маленькая банда наносит одному-двум людям +1урана.

Один-два человека наносят средней банде –2урана. Средняя банда наносит одному-двум людям +2урана.

Маленькая банда наносит большой банде –2урана. Большая банда наносит маленькой банде +2урана.

... И так далее.

Когда банда получает урон

Урон 1: несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.

Урон 2: много раненых, некоторые серьёзно, пара убитых.

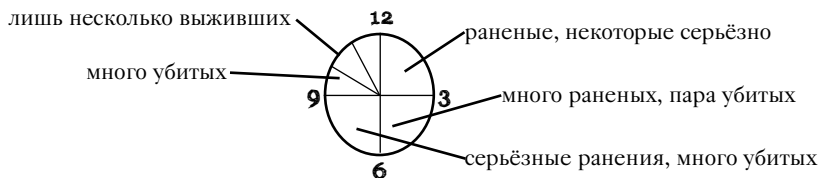
Урон 3: очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.

Урон 4: очень много серьёзно раненых, очень много убитых.

Урон 5: большинство убиты, несколько выживших.

142 – Постапокалипсис

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, пока не получит урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.



Если лидер банды — персонаж игрока, он может удерживать банду вместе с помощью **лидерства** или заставив её действовать по-своему, как **вожак стаи**.

Если персонаж игрока входит в банду, получившую урон, количество полученного им урона зависит от его роли в банде. Если он лидер или заметный, выдающийся член банды, он получает такой же урон, как банда. Если он простой член банды или старается избегать урона, вместо того чтобы сражаться вместе с бандой, он получает на 1 урон меньше.

*Дреммер устраивает рейды против разведчиков Дяди. Дядя действует [5] + жёстко, используя **лидерство**, и получает успех на 10+. «Отлично. Мы твёрдо держимся под натиском врага. Это ведь натиск врага, а?» А на что же ещё это, нахрен, похоже? Я выбираю ход **обменяй урон на урон**, безо всяких хитростей.*

Это не вся банда Дяди, просто разведотряд. Урон 3 банда маленькая брони 1. А вот Дреммер к своим рейдам относится крайне серьёзно: урон 2 банда средняя брони 2.

Банда Дяди наносит урон 3, –1урон, потому что она меньше, –2урана за броню 2 у банды Дреммера. Итого урон 0.

Банда Дреммера наносит урон 2, +1урон, потому что она больше, –1урон за броню 1 у банды Дяди. Итого урон 2. Это означает пару погибших и все серьёзные ранения, которые я могу придумать, плюс урон 2 самому Дяде, поскольку он возглавляет банду. Поскольку он сильный лидер и он присутствует в бою, банда не разбежится во время этой и ещё одной такой же перестрелки. Опасность тут в том, что их перебьют, а не в том, что они разбегутся.

«Ну что же, вы твёрдо держитесь», — говорю я. — «Миффлин и Воночка легли — кишки Воночки прямо на тебе — а Бледный и пара других серьёзно ранены. Ты и сам поймал пулю, урон 2. Твоя банда очень хочет свалить, а не пытаться выдержать ещё один штурм. Насколько ты видишь, атакующим ты особого вреда не нанёс, только остановил их. Они залегли вокруг вашей позиции, и теперь вы под огнём с трёх направлений. Что делаешь?»

(В настоящей игре это бы происходило в подробно описанном месте, с ориентирами, тактическими особенностями и, вероятно, картой. Дядя бросил бы [5] + 2 за урон, оценил бы ситуацию и, кто знает, что ещё, но, ради примера, давайте всё это сократим.)

«Мы организованно отступаем», — решает игрок Дяди. На это уходит второй из трёх его шансов.

«Отлично. Вы отступаете, забирая убитых и раненых, прикрывая друг друга, всё как полагается. Но вот какое дело». Я показываю на карту. Я предлагаю возможность, с ценой. «Вот вы, вот ваш путь к отступлению, вот зона губительного огня. Вы можете уйти вот так [возможность], но придётся действовать под огнём [цена]. Или хочешь сделать что-то другое?»

Игрок Дяди стонет. Дядя не крут, в смысле у него круто –2. Под огнём он обычно не в себе. И мы все это знаем. Я не шучу, цена реальная.

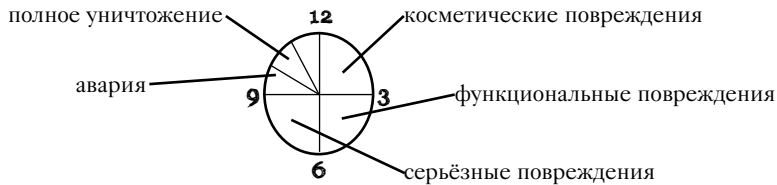
«Наверное я мог бы оставить их сражаться до последнего, прикрывая мой отход, но это совсем уж отстой», — размышляет игрок Дяди. — «Значит, отступаем под огнём.»

... Но он, конечно, же проваливает бросок. Мой прямой ход это снова **обменять урон на урон**. Очень много раненых, много убитых, но банда всё равно не разбегается. «Это кровавая баня», — говорю я. — «Вам удаётся вытащить раненых, но для мёртвых вы уже ничего сделать не можете. Ты получаешь ещё пару пуль, сюда и сюда. К тому времени, как ты добираться до безопасного места, тебя шатает, кружится голова, ты едва можешь ходить. Единственные, кто не ранен — это Махаки и Вискарь, и ещё парочку задело, но они на ногах. Что делаешь?»

У него ещё остался 1 шанс, на случай, если он хочет, чтобы Махаки и Вискарь, не знаю, отважно пошли в атаку, но, наверное, они просто пойдут домой.

Когда машина получает урон

См. подробности о машинах в главе **барахло** на стр. 194.



Урон 1: косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стёкла, дым. Урон не проходит по пассажирам.

Урон 2: функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.

Урон 3: серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.

Урон 4: авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.

Урон 5 и более: полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.

Проходит урон по водителю или пассажирам, не проходит, или проходит только по ним, определяет МЦ, в зависимости от обстоятельств и машины.

Бран попадает под обстрел, когда едет на своём грузовике по выжженной пустоши. Это просто один из этих безумных пророков голода с пустошей с охотничьим ружьём (урон 3). У грузовика Брана броня 2, так что он получает урон 1. «Пули рикошетируют. Одна оставляет вмятину на капоте, одна разбивает пассажирское зеркало. По тебе проходит урон 0, так что ты не задед. Но летит разбитое стекло, ты отвлекаешься. Брось [символ] + 0 на ход урона!»

А может быть и так:

Бран попадает под обстрел, когда едет на своём мотоцикле по выжженной пустоши. Это просто один из этих безумных пророков голода с пустошей с охотничьим ружьём (урон 3). У мотоцикла Брана броня 1, так что он получает урон 2. По Брану мог пройти урон 1, но с другой стороны, байк его не особенно защищает. Я решаю, что он получает урон 3, как и байк. «Он передёргивает затвор и одну за другой посылает в тебя пули. В основном мимо, поднимая вокруг тебя фонтанчики пыли. Но одна попадает в бедро, а вторая куда-то в середину байка и ты падаешь вместе с ним. Брось [символ] + 3 на ход урона!»

Лечение

Если лечит ангел

Возьмём, к примеру, раненого. Скажем это Дядя, который притащился обратно после столкновения с бандой Дреммера:

В общей сложности он получил урон 4. Поскольку у него есть урон больше 9:00 и его состояние не стабилизировано, оставь его так, и лучше ему не станет, только хуже.

А вот комплект ангела, скажем он принадлежит Бишу:

В комплекте ангела чего только нет: ножницы, тряпки, скотч, иглы, зажимы, перчатки, капельницы, салфетки, спирт, кровоостанавливающие препараты, кровезаменитель, рулоны эластичных бинтов, костные болты и шприцы, биостабы, химостабы, наркостабы (успокоительное) в больших количествах и запас пластырей-электродов для дефибриллятора на случай, если дело дойдёт до этого. Когда его используешь, трати запас; можно потратить 0–3 запаса за одно использование. Ты пополняешь его из расчёта 1 бартер за 2 запаса, если обстоятельства позволяют выменивать медикаменты.

Чтобы использовать комплект для стабилизации и лечения кого-то в состоянии 9:00 или дальше, учти потраченный [символ] + запас. При успехе его состояние стабилизируется и он вылечится до 6:00, но МЦ выберет 1 (на 10+) или 2 (на 7–9):

- прежде чем передвигать больного, его состояние необходимо стабилизировать;
- даже под наркостабами он сопротивляется; ты действуешь под огнём;
- в течение 24 часов он будет то приходить в себя, то терять сознание;
- стабилизация требует дополнительных затрат — потратить ещё 1 запас;
- он проваляется в постели как минимум неделю;
- ему потребуются постоянный уход и наблюдение в течение 36 часов;

При провале он вместо этого получает 1 урон.

Чтобы использовать набор для ускорения выздоровления кого-то в состоянии 3:00 или 6:00, бросок не требуется. Больной выбирает: провести 4 дня (3:00) или 1 неделю (6:00) в блаженстве на успокоительных, без движения, но счастливым, или выздоравливать в обычные сроки, как все прочие.

Чтобы использовать набор для реанимации погибшего (12:00, но не дальше), учти потраченный [••••] + запас. На 10+ он восстанавливается до 10:00. На 7–9 он восстанавливается до 11:00. При провале ты сделал всё что мог, но он мёртв и таким и останется.

Итак, вот что к чему. Возьмём Биша и Дядю:

Игрок Биша: «Чёрт, Дядя, повезло тебе, что ты кровью не истёк». И правда, я наверное должен был нанести ему ещё урон 1 по пути домой, потому что от напряжения и, со временем, его состояние ухудшается. Ну ладно. «Для начала я тебя накачаю наркостабами. Мы все знаем, что под огнём ты бываешь не в себе. Я потрачу, хм, запас 2, чтобы тебя стабилизировать и вылечить.»

«А могу я использовать [••••] + историю, чтобы помочь?» — спрашивает игрок Дяди.

«Нет, под наркостабами не можешь», — отвечаю я. — «Наверное ты мог бы действовать под огнём...»

Игрок Дяди и игрок Биша (одновременно): «Нет!»

Игрок Биша бросает [••••] + 2 и получает успех на 7–9. Собственно 7, хорошо что он потратил запас 2, а не 1.

«Посмотрим», — говорю я. — «Какие варианты... Ах да. Даже под наркостабами он сопротивляется и это при том, что ты потратил немало своих запасов, чтобы его накачать. Бросай действие под огнём и потрать ещё 1 запас.»

Биш невозмутим. Он получает успех на 7–9. «Пока ты с ним борешься, Дядя ставит тебе синяк под глазом», — говорю я. — «Это не урон, но получи –1 к следующему броску.»

Игрок Биша жестами показывает, как он жёстко делает Дяде укол наркостаба. «НЕ дёргайся, козёл.»

«Дядя, ты приходишь в себя через пару часов», — говорю я. — «У тебя всё болит, ты пытаешься сесть, но получается только со второй попытки.»

«Чё, рад?» — говорит игрок Биша. Он прикрывает глаз рукой. — «Надеюсь, что рад. Хуже пациента у меня ещё не было, и больше я на тебя тратиться не буду. Отдыхай. Неделью?» Он смотрит на меня. Я уклончиво пожимаю плечами: «Минимум две. Строгий постельный режим или потом жаловаться не приходи.»

«Ну ладно, спасибо», — говорит игрок Дяди. — «С меня причитается...»

«Ещё как причитается. За наркостабы, за кровоостанавливающее, за бинты, за кровезаменитель, за моё время и за этот фингал. Со скидкой для друзей это будет 2 бартера. Но я подумаю, чтобы эту скидку отменить. Ты же не против, а?»

А вот ещё ход лечения, связанный с историей:

Когда ты лечишь урон другого персонажа, ты получаешь +1к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история+4, сбрось его до история+1 как обычно и отметь опыт.

Биш вылечил 2 сегмента урона, значит он получает +2истории с Дядей. У него была с ним история-1, так что теперь получилась история+1.

Если ангела нет

Если среди персонажей игроков нет ангела, лечение зависит от тебя. Вот какие есть варианты:

- **Лечения нет вообще.** Им просто не прёт.
 - **Есть определённый персонаж МЦ — медик.** Дай ему имя, сделай его человеком, создай с ним треугольники из персонажей игроков и МЦ. Запиши его как угрозу в глубоком тылу. Не давай ему комплект ангела, и не играй им, как ангелом из буклета игроков. Обычно я просто устанавливаю цену в 1 бартер (**заставь их купить**) плюс соответствующее время и уход за каждый вылеченный сегмент.
 - **Есть определённый персонаж МЦ медик, но он неважен.** Медицинская помощь — это просто абстракция, они платят бартер и убирают отметки с сегментов. Ему надо дать имя, но не записывать в угрозы, если только он не разовьётся в кого-то важного.
-

РАЗВИТИЕ





РАЗВИТИЕ

Предписание и описание

Буклеты персонажей, как и счётчики твоих фронтов, одновременно предписывают и описывают. Предписание: изменения в буклете персонажа изменяют выдуманные обстоятельства, в которых находятся персонажи и их способности, это и есть правила получения опыта и развития в игре, которые следуют ниже. А вот и описание: когда выдуманные обстоятельства или способности персонажей меняются естественным образом, в рамках выдуманного мира, игрок может и должен соответственно изменить свой буклет.

Бран приделывает пулемёт на свой грузовик. Я говорю игроку его характеристики.

Поселение впускает беженцев и часть из них вступают в банду Келлер, удваивая её размеры. Я говорю игроку Келлер изменить размер банды с малого на средний.

Дядя вкладывает время и бабки в улучшение своего поселения, строя и укрепляя его стены. Я даю его банде соответствующую броню 2, когда они сражаются, защищая поселение.

Но честность должна быть во всём!

Передвижной лазарет Брана взрывают. Я говорю игроку вычеркнуть его.

Рабочие на заводе Дяди бунтуют, выгоняют начальство и забирают завод себе. Я говорю игроку Дяди, что он потерял этот гешефт и навар от него.

Вождь, для которого Вильсон охраняет лагерь, оказывается не на том конце снайперского прицела. Я говорю игроку Вильсона, что он может и дальше работать над этим гешефтом, но профита не получит. Платить некому.

Опыт

Игрок отмечает опыт когда:

- Делает бросок с подчёркнутой характеристикой.
- Его история с кем-то доходит до +4 и сбрасывается до +1 или доходит до -4 и сбрасывается до -1.
- В описании хода сказано это сделать. В описании его хода, чужого хода или специального хода.

В завершение создания персонажа вы прошли по кругу, и каждый подчеркнул две характеристики в своём буклете. Когда игрок делает бросок с подчёркнутой характеристикой, он отмечает опыт. Это означает, что он закрашивает один из кружочков опыта в буклете персонажа.

Один из базовых ходов состоит в том, что в конце встречи все меняют историю с одним другим персонажем на +1 или -1. Когда чья-то история с кем-то поднимается до +4 или падает до -4, он сбрасывает её до +1 или -1 соответственно, а значит — отмечает опыт.

Есть пара ходов, которые говорят кому-то отметить опыт. **Соблазнить** или **манипулировать**, к примеру, а также **прав как всегда** у технаря и **озарение** у последователей гуру. Это могут делать и специальные ходы.

Изменение подчёркнутых характеристик

В начале каждой сессии, а если забудете — то в конце, кто угодно может сказать: «Слушайте, а давайте поменяем подчёркнутые характеристики». Любой игрок или ты, МЦ. Когда кто-то это предлагает, так и сделайте. Снова пройдите по кругу, следуя той же процедуре, как когда вы подчёркивали их в первый раз: игрок с наивысшей историей подчёркивает одну, а ты, МЦ, другую.

Когда ты подчёркиваешь характеристики, подчёркивай те, которые и правда считаешь интересными, — и скажи это игрокам, к ним это тоже относится. Если персонаж никогда не использует или не может использовать характеристику, подчёркивать её явно неинтересно. Ты вряд ли запомнишь, у каких персонажей есть ходы, которые заменяют одни характеристики на другие, так что убедись, что все игроки не забыли высказаться.

А ты, МЦ, ты же фанат персонажей, да? Ты подчёркиваешь характеристики не для того, чтобы им подгадить, а для того, чтобы увидеть все грани персонажа. Почаще меняй свой выбор и со временем постарайся испробовать как можно больше разных комбинаций.

Вы можете обсуждать подчёркивание характеристик в группе настолько прямо, насколько захотите. «Эй, подчеркните мне кто-нибудь круто. Меня достало, что мне подчёркивают пылко, хотя мне не с кем так себя вести». «О, да, конечно. И я думаю, что у нас начнутся серьёзные дела с Дреммером, так что, МЦ, может подчеркнёшь мне жёстко?» — «Не, лучше круто. Думаю, тебе это не меньше пригодится». «Ну спасибо, удружил».

Развитие персонажа

Когда игрок отмечает пятый круг опыта, он выбирает вариант развития персонажа и стирает пометки во всех кругах. (Забавно, что людям нужны именно 5 кругов, хотя как только ты заполняешь 5-й, ты снова его стираешь. Я пробовал делать 4 круга и сколько бы раз я не объяснял, все думали, что персонаж развивается, когда заполнен 4-й. Потому что там было четыре круга. Забавно.)

Так или иначе, в буклетах каждого персонажа указаны доступные ему варианты развития. Большинство из них понятны сами по себе, но, тем не менее, вот некоторые разъяснения.

___ получи +1 [характеристика] (макс. [характеристика] +3)

___ получи +1 [характеристика] (макс. [характеристика] +2)

Если некая комбинация ходов уже подняла твою характеристику до 3, эти варианты развития выбирать нельзя. Ты их уже перерос.

___ получи новый ход [персонажа]

___ получи ход из другого буклета

Если в другом буклете есть ход, и для твоего персонажа он не имеет игромеханического смысла — например, **процветание**, когда у тебя нет последователей — ради всего святого, не выбирай его. Выбери другой ход, тот, который ты сможешь делать.

___ получи бригаду (опиши)

Бригады описаны в **буклете комбинатора** на стр. 45 и в главе **барاخло** на стр. 216.

___ получи последователей (опиши) и **процветание**

Последователи и **процветание** описаны в **буклете гуру** на стр. 39 и в главе **барاخло** на стр. 213.

___ получи банду (опиши) и лидерство

Банды и лидерство описаны в буклете вожака на стр. 34, в главе ходы персонажей на стр. 183 и в главе барахло на стр. 207. Используй правила создания новой банды.

___ получи банду (опиши) и вожака стаи

Банды и вожак стаи описаны в буклете чоппера на стр. 71, в главе ходы персонажей на стр. 192 и в главе барахло на стр. 207. Используй правила создания новой банды.

___ получи гараж (мастерская, опиши) и бригаду

Мастерские и их бригады описаны в буклете технаря на стр. 61 и в главе барахло на стр. 204.

___ получи 2 гешефта (опиши) и халтуру

Гешефты и халтура описаны в буклете комбинатора на стр. 44, в главе ходы персонажей на стр. 185 и в главе барахло на стр. 216.

___ получи поселение (опиши) и богатство

Поселения и богатство описаны в буклете вожака на стр. 34, в главе ходы персонажей на стр. 183 и в главе барахло на стр. 214. Используй правила создания малого поселения.

Ну а эти варианты пусть игрок посмотрит в своём буклете. Там есть всё, что нужно.

___ получи новую машину (опиши)

___ выбери новую особенность своей банды

___ выбери новую опцию для своего поселения

___ убери опцию своего поселения

___ выбери новую особенность своих последователей

___ добавь гешефт и можешь изменить бригаду

___ покончи с гешефтом-обязательством так или иначе

___ добавь к мастерской систему жизнеобеспечения и сможешь работать в ней и над людьми

Когда игрок выбирает один из вариантов развития персонажа, его надо отметить. Как сказано в буклете, каждый вариант можно выбрать только один раз.

Некоторые варианты срабатывают сразу, как, например, +1 к характеристике. Другие, как, скажем, получение банды или нового поселения, могут исполниться между встречами.

После того, как игрок пять раз выбирал варианты развития, пора открыть новые возможности. Подними взгляд и по-новому взгляни на горизонт.

Заслуженное будущее

Ты можешь выбирать варианты развития в своём буклете сколько хочешь, пока они не кончатся. Но начиная с 6-го ты можешь выбирать ещё и из этого списка:

___ получи +1 к любой характеристике (макс. +3)

___ отправь персонажа на покой и создай нового для игры

___ создай второго персонажа, так что теперь будешь играть двумя

- ___ *поменяй буклет персонажа на новый*
- ___ *выбери 3 базовых хода и улучши их*
- ___ *улучши 4 других базовых хода.*

Когда персонаж уходит на покой

- ___ *отправь персонажа на покой и создай нового*

Когда игрок выбирает этот вариант, не торопись. Обсуди с игроком будущее персонажа или хотя бы его планы, намерения и мечты. Он останется где-то рядом или расстанется с другими персонажами? Если первое, то какой будет его новая роль для них? Если второе, так может, чёрт подери, отправить его на покой прямо в игре, отыгрывая роль, стильно.

Понятие «на покой» имеет два значения. Во-первых, когда персонаж уходит на покой, ты, как МЦ, обещаешь не убивать его просто потому что теперь он твой и ты имеешь на это право. Украсить его головой копье нового вражеского вождя будет нечестно.

Во-вторых, когда персонаж уходит на покой, ты, как МЦ, обещаешь не превращать его во врага просто потому что теперь он твой и ты имеешь на это право. *Делать* его тем самым новым вождём тоже будет нечестно.

... А потом пусть игрок выберет новый буклет и создаст нового персонажа.

Как играть двумя персонажами

- ___ *создай второго персонажа, так что теперь будешь играть двумя*

Ой, типа это такой шок или так сложно. В смысле, ты МЦ, ты играешь за раз тридцатью персонажами, и твои игроки боятся играть двумя? На самом деле странно, что люди *обычно* играют всего одним.

Персонажи, принадлежащие одному игроку, не имеют истории между собой и не могут помогать или мешать друг другу. Долгий опыт научил меня, что если хочешь играть несколькими персонажами, надо играть другом *других персонажей*, а не своим собственным.

Можно предположить, что игрок может выбрать этот вариант для второго персонажа, начав играть тремя. Потом четырьмя, пятью, шестью...

История новых персонажей

Новому персонажу потребуется история со всеми остальными, а им — история с ним. И вот как это сделать:

- Игрок описывает имя, внешность и мироощущение своего персонажа.
- Он следует своим правилам истории и принимает все решения — это и есть «твой ход».

- Все остальные по очереди просто говорят ему история –1, если они незнакомы, или история +1, если знакомы.
- Суммируем как обычно и готово.

Так и делай каждый раз, когда кто-то создаёт нового персонажа.

Естественно, когда новый игрок присоединяется к давно идущей игре, все тоже должны представить своих персонажей.

Изменения буклета персонажа

— *поменяй буклет персонажа на новый*

Игрок сохраняет старый буклет для справки и перемещает персонажа в новый буклет.

Суть в том, что персонаж:

- **Сохраняет всё, что является его неотъемлемой частью.** Его характеристики, включая историю, ходы, развитие, вопросов нет. И многие другие вещи.
- **Оставляет позади всё, что принадлежало прошлой жизни.** Например, если вожак стал водилой, он оставляет позади своё поселение. (Может в этом и был весь смысл?)
- **Получает всё, что принадлежит новой жизни.** Новые ходы, которые выберет, новое снаряжение и новое барахло.

Твоя задача — вместе с игроком решить что к какой категории относится.

Улучшение ходов

— *выбери 3 базовых хода и улучши их*

— *улучши 4 других базовых хода.*

Улучшить можно почти все базовые ходы:

- Действовать под огнём
- Взять что-то силой
- Угрожать кому-то насилем
- Соблазнить кого-то или манипулировать им
- Оценить напряжённую ситуацию
- Оценить человека
- Открыть свой разум мировому вихрю

Улучшение базового хода добавляет к нему новую степень успеха — то, что происходит на результате 12+.

Улучшенные ходы:

Когда ты действуешь под огнём или залёг, чтобы переждать огонь, действуй +кру-то. На 10-11 ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаясь, колеблясь или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

На 12+ ты поднимаешься над опасностью, давлением, возможностью получения урона. Ты делаешь то, что собирался и МЦ предложит тебе лучший исход, истинную красоту и благодатный миг.

Непростая задача! Очень многое зависит от подробностей описания действий персонажа и обстоятельств. Если ты знаешь, на что надеется персонаж, кроме непосредственной цели, можно дать ему именно это. Так, наверное, проще всего. Можно ещё сделать так, чтобы действия персонажа повлияли на персонажей МЦ, которые их видели — они ошеломлены, в восхищении, тронуты, поражены, затаили дыхание.

Когда ты пытаешься взять что-то силой или укрепить свою власть над этим, действуй [••••] +жёстко. При успехе выбери варианты. На 10-11 выбери 3: На 7–9 выбери 2:

- ты ясно и чётко этим завладел;
- ты получил мало урона;
- ты нанёс ужасающий урон;
- ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.

На 12+ ты получаешь все 4 варианта и двойной эффект одного из них.

Вдвойне ясно и чётко завладеть означает, не знаю, как-то отметить, что цель в каком-то глубоком экзистенциальном смысле принадлежит персонажу. Игрок не будет выбирать этот вариант, если в этом не будет смысла, так что всё нормально.

Вдвойне получить мало урона означает –2урана, а не –1урон.

Вдвойне нанести ужасающий урон означает +2урана, а не +1урон.

Вдвойне впечатлить, привести в смятение или напугать врагов, означает, что ты внушил им благоговейный страх. Они либо пали ниц в крайней степени преклонения, либо свернулись клубочком в крайней степени ужаса.

Когда ты угрожаешь кому-то насилем, действуй [••••] +жёстко. На 10-11 ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он должен выбрать 1:

- убраться к чертям с твоего пути;
- надёжно укрыться;
- дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь;
- спокойно отступить, держа руки на виду;
- сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать);
- противостоять тебе и огрести.

На 12+ он должен прогнуться и сделать то, что ты хочешь. Ты его сокрушил, он и помыслить не может о сопротивлении.

Когда персонаж угрожает насилем персонажу другого игрока, обязательно напomini другому игроку о возможности такого исхода. Это единственная возможность в игре просто сказать другому игроку, что должен делать его персонаж. Так что лучше предупредить об этом заранее.

Когда ты пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это [•••]+пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- если он это делает, он отмечает опыт;
- если он отказывается — это действие под огнём.

Что делать потом — решать ему.

На 12+ и только если это персонаж МЦ, он делает это и кроме того, ты меняешь его природу. Выбери что-то из следующего; скажи МЦ убрать тип его угрозы и записать это вместо него.

- союзник: друг (импульс: поддерживать тебя);
- союзник: любимый (импульс: давать приют и успокоение);
- союзник: правая рука (импульс: доводить твои намерения до конца);
- союзник: представитель (импульс: следовать твоим интересам в твоё отсутствие);
- союзник: защитник (импульс: перехватывать опасность);
- союзник: приближённый (импульс: давать совет, точку зрения или оправдание).

Это серьёзное дело — не рискуй доверием игроков, не играй с этим. Убери этого персонажа МЦ из того места, где он записан и занеси в совсем новую категорию, дом. Её не следует путать с глубоким тылом.

Кроме того, перестань смотреть на него в прицел. Он теперь отдельно от всех. Случайная смерть ему не грозит. У него есть высшее предназначение. К этому моменту игроки уже устали от того, что каждый персонаж МЦ по сути всего лишь потенциальная угроза. А вот с этим человеком они могут вздохнуть свободно.

Когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию, действуй [•••]+умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствии с его ответами, получи +1. На 10-11 задай 3: На 7–9 задай 1:

- какой для меня наилучший путь к отступлению?
- какой враг для меня наиболее уязвим?
- какой враг представляет наибольшую угрозу?
- чего мне следует опасаться?
- кто здесь всё контролирует?

На 12+ задай любые 3 вопроса. Можно не из списка.

И...

Когда ты оцениваешь человека, действуй [•••]+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общайся с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- говорит ли твой персонаж правду?
- что твой персонаж на самом деле чувствует?
- что твой персонаж намерен сделать?
- что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?

На 12+ получи 3 шанса, но трать их 1 к 1, чтобы задать любой вопрос, не ограничиваясь списком.

156 – Постапокалипсис

Если твои игроки похожи на моих, они будут очень рады расширить эти два хода. Всю игру они будут считать, что эти два списка слишком ограничены. Но когда они смогут спрашивать то, что захотят, вот что я скажу: в той или иной форме, они всё равно будут задавать вопросы из этих списков. Я могу ошибаться, но предсказываю, что так и будет.

И наконец...

Когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, действуй [.] + странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10-11 МЦ опишет всё подробно. На 7-9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

На 12+ ты дотягиваешься через мировой вихрь до того, что за ним.

Как я завидую тому, что ты узнаёшь.



БАЗОВЫЕ ХОДЫ



БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Не забывай правило ходов: чтобы что-то сделать, делай это. И наоборот: если что-то делаешь, делай, так что бери-ка кубики.

Если написано [1][2]+что-то (скажем, [1][2]+круто, [1][2]+жёстко или [1][2]+история), игрок бросает два кубика, складывает результаты и прибавляет значение этой характеристики. Если сумма 6 и меньше, это провал. Если 7 и больше — успех. 7–9 это частичный успех, а 10+ — полный успех.

И наконец, когда игрок проваливает бросок — если ход не указывает обратного — ты можешь сам сделать ход, причём настолько жёсткий и прямой, насколько захочешь. Подробности смотри в главе **мастер церемоний**, стр. 90.

Базовые ходы

Все получают следующие ходы.

Действовать под огнём

Когда ты действуешь под огнём или залёг, чтобы переждать огонь, действуй [1][2]+круто. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаясь, колеблясь или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

«Под огнём» можно воспринимать как любое серьёзное давление. Этот ход используется, если кто-то делает что-то, требующее особенной точности, решимости, выносливости или осторожности. Я часто говорю что-то вроде: «хорошо, ты **действуешь под огнём**, и “огонь” — это то, насколько тебе будет хреново», «... и “огонь” — это то, насколько близко ты сможешь незаметно к ней подобраться» или «... и “огонь” заключается в том, что если ты облажаешься, они возьмутся ЗА ТЕБЯ».

Когда персонаж делает что-то, что явно требует броска кубиков, но ты не уверен в точности, какой ход использовать, в первую очередь проверь, не считается ли это действием под огнём. Это самый первый вариант.

На 7–9, когда речь заходит о худшем исходе, тяжёлой цене или отвратном выборе, ты должен взглянуть на обстоятельства и найти что-то интересное. Найти должно быть несложно: если бы не было потенциальных проблем, никто бы кубики не кидал. В том числе это может быть получение урона или совершение другого хода. Однако помни, что 7–9 это успех, а не провал; поэтому, что бы ты не предложил, это должно быть скорее удачей, чем неудачей.

Например:

Банда Фостер открывает огонь по мозгачу Мари и её другу Рорку, которые устроили пикник на выжженной пустоши. Рорк ранен и Мари пытается утащить его в укрытие. (На 7–9 я могу предложить ей тяжёлую цену: она может утащить его в укрытие, но тогда сама получит пулю.) Она проваливает бросок. Я делаю жёсткий ход: я **сообщаю возможные последствия и спрашиваю, что она делает**. «В общем, ты можешь его тащить, но он сопротивляется, пытаясь добраться до оружия, хотя и серьёзно ранен. Бросишь его? Он вряд ли доберётся до оружия и до укрытия. Или будешь и дальше с ним бороться и тащить его, оставаясь на виду?»

Стрелок Келлер разулась и крадётся в лагерь Дреммера, вооружённая, как говорится, до зубов. Если её услышат — ей гонец. (На 7–9 я могу дать ей отвратный выбор между тем, чтобы переполошить лагерь и убить невинного подростка часового.) Она получает успех на 8, значит это будет именно такой отвратный выбор. «Там какой-то пацан, он пригнулся под хлипкой жестяной крышей с кружкой чёрт знает чего в руке. Ты думаешь, что проскользнула мимо, но он вскидывает голову и смотрит прямо на тебя. Ты можешь убить его прежде, чем он издаст малейший звук, но придётся делать это сию же секунду. Убиваешь?» «Всяко», — отвечает она. «Отлично. Ты оставляешь позади его труп и идёшь дальше. Ты засела за большим куском обрушившейся стены и осматриваешь лагерь Дреммера. Он ест вместе с парой других парней, даже не представляя, что ты здесь».

У технаря Брана есть меньше минуты, чтобы снова завести машину Фрэнки, прежде чем Боллз с друзьями на них навалятся. (На 7–9 я могут предложить ему худший исход: он заводит машину, но первые двое из людей Боллза уже здесь. Я представляю себе, как он срывается с места, а Бедная Скимла вцепляется в задний бампер.) У него выпадает 10, так что с ним всё в порядке. «Мотор кашляет раз, второй, потом заводится», — говорю я. — «Бедная Скимла думает, что успеет тебя догнать, но просто очень глупо выглядит, когда несётся за тобой».

Пример ошибки и её исправления:

Комбинатор Вильсон забрёл на территорию Дреммера и залёг. Он лежит у стены среди обломков, набросив на себя пластиковый мешок, стараясь прикинуться ветошью и не отсвечивать, пока мимо проходит патруль из двух громил банды Дреммера. Если его заметят, оттащат к Дреммеру, а этого он ну ни разу не хочет. Он получает успех на 9, так что я могу предложить ему худший исход, трудную цену или отвратный выбор. «Ага», — говорю я. «Значит ты лежишь спокойно и не можешь постоянно за ними следить. Они... ммм... тебя замечают, но ты этого ещё не понял». Я секунду это обдумываю. Что-то тут не так, и игрок Вильсона смотрит на меня так, будто я жульничаю. «Хотя нет, постой. Это же был успех, а не провал». «Вот я как раз это хотел сказать», — отвечает игрок Вильсона. «Тогда не так, — поправляюсь я. — Они тебя на самом деле не заметили, но подходят всё ближе и ближе. Через минуту они на тебя буквально наступят, но если ты сделаешь что-то прямо сейчас, ты застанешь их врасплох. Что делаешь?»

Угрожать насилием

Когда ты угрожаешь кому-то насилием, действуй +жёстко. На 10+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути;*
- *надёжно укрыться;*
- *отдать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь;*
- *спокойно отступить, держа руки на виду;*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать).*

Угроза насилием — это применение насилия или угрозы насилия для управления чьим-то поведением вне (или до) настоящего боя. Если персонаж застал врага врасплох, или враг не хочет сражаться, или персонаж демонстрирует силу, но не расположен сражаться *по-настоящему* — это **угроза насилием**.

На 7–9 жертва всё равно может выбрать вариант прогнуться или противостоять и огрести.

Если цель противостоит персонажу и огребает, это означает, что персонаж наносит ей урон, как обычно зависящий от его оружия и брони цели. В этот момент игрок не может принять решение не наносить урон — дело зашло слишком далеко.

На твоё усмотрение, как МЦ, обстоятельства могут дать оружию персонажа метку бб (*бронбойное*). Скажем, Келлер, приставляет кому-то ко лбу пушку и говорит ему, что делать, а он противостоит ей и огребаёт. Пушка приставлена к не закрытому бронёй лбу, так что броня тут не поможет, а значит урон надо объявить бронбойным.

Когда кто-то пытается убить кого-то, а тот не сопротивляется, используется ход **угроза насилем**. Это как будто игрок сказал «Я угрожаю насилем»,— стреляя воооооооо оттуда из винтовки с оптикой, закинув струну на шею сзади или совершая ещё какой-то односторонний акт убийства,— «и я хочу, чтобы он упал весь в крови и сдох». Если он противостоит игроку, значит так и будет, если он делает то, что игрок хочет — всё равно получит урон.

Подробности о получении и нанесении урона смотри в главе **урон и лечение** на стр. 133.

Примеры:

Мари подходит сзади к Девке Джо и тычет ей под рёбра скальпелем. «Пошли со мной»,— говорит она. Однако она проваливает бросок, так что я могу в ответ сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу. Я решаю **нанести урон** и (бонус) **подставить её под удар**. «Чёрт, Девка Джо как молния»,— говорю я.— «Она локтем бьёт тебя в лицо — получи урон 1 — сбивает с ног, пинком отшвыривает скальпель и к тому времени как ты начинаешь что-то соображать, она уже стоит рядом с тобой на коленях, приставив пистолет тебе к подбородку. Что делаешь?»

Келлер спряталась в небольшом гнезде неподалёку от лагеря Дреммера. Она наблюдает за лагерем в оптический прицел винтовки. Когда я говорю, что этот парень, Боллз, садится за обед, игрок отвечает: «Ага, вот и он». У них есть проблемы в прошлом. «Вышибаю ему мозги». У неё выпадает 9, так что я могу выбрать. Я решаю, что он надёжно укроется: «нет, мозги ты не вышибла, но он бросает обед и с отчаянным воплем убегает в здание. Вряд ли он в ближайшее время высунет нос». Я отмечаю у себя в буклете фронта банды Дреммера, что Боллз снимает себя с действительной службы. Возможно мы вообще его больше не увидим.

Бран орёт на Копну, обзывает её тупой шлюхой и обещает столкнуть с крыши. Он получает успех на 12. «Она вся в слезах падает на колени»,— говорю я.— «Она сделает всё, что ты захочешь. Господи, Бран, ну и кусок же ты...»

Пример ошибки и её исправления:

Вильсон припирает Монаха к стенке. «Я ору на него, толкаю, оскорбляю: “СУКА, близко не подходи к Эми, долбанутый кусок дерьма”. Я угрожаю ему насилем». «Хорошо»,— отвечаю я,— «Ты достал оружие или просто толкаешься и орёшь?» «Да просто толкаюсь и ору». «Что ж, хорошо»,— говорю я,— «но если он противостоит тебе, он получает урон 0. Я почти уверен, что так он и сделает. Хочешь всё равно сделать бросок? Или всё же достанешь оружие? Хотя постой, думаю ты на самом деле используешь угрозу, как рычаг воздействия, ты им манипулируешь, а не угрожаешь насилем. Хочешь действовать +пылко в такой ситуации?» «О!» — говорит игрок Вильсона. — «Да, да, это логично. Именно так».

Взять силой

Когда ты пытаешься взять что-то силой или укрепить свою власть над этим, действуй [•:☒]+жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- ты ясно и чётко этим завладел;
- ты получил мало урона;
- ты нанёс ужасающий урон;
- ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага.

«Взять что-то» следует понимать широко: персонаж может захватить превосходство, поймать момент или даже взять быка за рога — но строго «силой». Это тот ход, когда обе стороны уже достали пушки, ножи и арматуру.

Если он не выбрал «ясно и чётко этим завладеть», он всё равно наложил на это руки, но оно не в его единоличной власти. Ты можешь (и, наверное, должен) постараться у него это отнять. Если это что-то абстрактное, скажем «момент», тебе придётся в каждом случае самому решить, что же значит получить это, но не *ясно и чётко*.

Если он не выбрал получить мало урона, он получает обычный урон в соответствии с оружием врага и бронёй персонажа. Получить мало урона означает –1урон.

Если он не выбрал нанести ужасающий урон, он наносит обычный урон в соответствии с его оружием и броней врага. Нанести ужасающий урон означает +1урон.

Впечатленный, смятенный или напуганный враг *просто обязан* изменить своё поведение, но как именно — решать тебе. Если речь идёт о персонажах игрока, для них продолжение атаки, когда они впечатлены, смятены или напуганы, считается действием под огнём.

Подробности о получении и нанесении урона смотри в главе **урон и лечение**, стр. 133.

Примеры:

Мари хочет забрать у Птички свою перчатку принуждения и, не говоря худого слова, бьёт её кулаком в лицо. Она проваливает бросок, так что я могу сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу. Птичка — угроза, мозголом, она жаждет власти. Я выбираю для неё один из ходов аномалий: она **хватает и удерживает кого-то**, что сразу же, как снежный ком, превращается в **обращение хода Мари на неё саму**. «Слушай Мари, она ловит твою руку, заворачивает тебе за спину. Ты вспоминаешь, что *на ней перчатка принуждения*», — говорю я. — «Ты чувствуешь её у себя в мозгах, она там будто роется в твоих личных вещах. Она уже знала о тебе и Рорке?» — «О, чёрт. Она знала, что он мне нравится, но не знала, что я пытаюсь от него забеременеть». — «Серьёзно!? Я тоже не знал. Это же ОБАЛДЕННО».

Келлер хочет отнять у Боллза его бункер, закатывает туда гранату и добавляет хорошую длинную очередь. Она получает успех на 9 и выбирает 2. «Я ясно и чётко им завладела

и, кроме того, впечатляю, привожу в смятение или пугаю их»,— говорит она. «Великолепно»,— отвечаю я.— «Они беспорядочно покидают бункер. Они получают [считаю] урон 1, так что они, наверное, выскочили как только ты открыла огонь — не захотели словить пулю. Ты получаешь урон 4, минус твоя броня, значит урон 2. Выходит, один из них успел пальнуть, ты чувствуешь, что пуля сломала тебе ребро». «Но я в бункере?» — «Без сомнения, а они всё также уносят ноги».

Брану требуется десять минут наедине с телом Жанетт, так что он открывает огонь по Эйчу и Купцу. Он получает успех на 11. «Ясно и чётко завладел, получил мало урона, впечатлил, привёл в смятение или напугал,» — говорит он. «Великолепно,» — отвечаю я.— «Ты попадаешь в Эйча, нанося урон 2, и он падает. Купец утаскивает его. Купец успел махнуть монтировкой, но ты смягчил удар рукой. Ты получаешь урон 1. Будет синяк, но это фигня».

Пример ошибки и её исправления:

Вильсон хочет занять лучшее место на сторожевой башне, но там уже расселся какой-то Ластер. «Я отберу у него это место силой»,— говорит игрок Вильсона.— «Наставляю ему в рожу пушку, ору на него, что убью его нахер, если он не свалит к такой-то матери. Бросаю... 11! Получи, Ластер». «Хм»,— отвечаю я.— «Это не **взять силой**, это **угрожать насилеи**. Чтобы брать силой надо сразу переходить к стрельбе». «О, хорошо. ОК, я вполне доволен угрозой насилеи. Оставлю 11?» Конечно оставь! Я смотрю на Ластера в прицел и не собираюсь ради него настаивать на перебросе.

Действия с применением насилия

Взятие силой предназначено строго для боёв — случаев, когда персонажи совершают прямые насильственные действия против тех, кто способен себя защитить. Если ситуация не допускает полноценного обмена ударами, атака за атаку, урон за урон, лицом к лицу, это не будет **взятие силой**.

Угроза насилеи — это более широкий ход. Он предназначен для прямых угроз, которые персонаж может и готов подкрепить насилеи. Жертва может быть способна или не способна себя защитить, это неважно — важно то, что жертва *пока* не защищается. Ход может включать или не включать в себя предварительное насилеи, чтобы привлечь внимание жертвы и показать, что не шутишь. Можно и так и эдак. Персонаж игрока может желать просто убить жертву, не давая той шанса отбиваться.

Блеф считается соблазнением или манипуляцией с использованием насилия в качестве рычага воздействия. Ты вполне можешь спросить игрока, блефует ли его персонаж, прежде чем дать ему сделать бросок.

Соблазнить или манипулировать

Когда ты пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им, скажи ему, чего ты хочешь, и сделай это [.] +пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ — и то, и другое, на 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт [пряник];*
- *если он отказывается — это действие под огнём [кнут].*

Что делать потом — решать ему.

Соблазнить кого-то означает использовать секс, чтобы заставить его сделать то, что ты хочешь, а не (или не только) уломать его на то, чтобы с тобой потрахаться.

Прямая просьба что-то сделать — это не попытка соблазнить или манипулировать. Чтобы соблазнять или манипулировать, персонажу нужен рычаг воздействия: секс, или угроза, или обещание. Что-то, что манипулирующий и правда может сделать, а жертва очень хочет или очень не хочет.

В отсутствие рычага они просто разговаривают, и твой персонаж МЦ должен соглашаться или поддаваться, отказываться или уклоняться, руководствуясь собственными интересами.

Обещания, которых требует персонаж МЦ, должны быть напрямую связаны с воздействием, которое использует персонаж игрока. Воздействие — это секс? Значит и обещание должно быть сексуальным. Воздействие — это насилие? «Только пообещай, что ничего мне не сделаешь!»

Весь процесс просьб и обещаний может быть прямым или подразумеваемым. Прямой: «Хорошо, я пропущу тебя», — говорит он, — «только не говори Келлер, что это был я». Подразумеваемый: «она берёт тебя за руку и кивает в сторону постели. “После вас”, — шепчет она.»

«Отметить опыт», естественно, означает закрасить кружок опыта в буклете персонажа.

Примеры:

Мари затаскивает Рорка в ванну и залезает в неё сама с бутылкой вина из одуванчиков. Она хочет, чтобы Рорк притащил ей Девку Джо. Она проваливает бросок, так что я могу в ответ сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу? И я решаю **разделить их**. «Как только в разговоре упоминается Девка Джо, он понимает, что ты задумала», — говорю я. — «Он отталкивает тебя с дороги и выбегает из комнаты. Дробовик он прихватил, но даже не стал одеваться. Уходя по коридору он такой бормочет: «... сука Мари, знал же, мать её, поверил ей, Девка Джо, сука...»

Келлер признаётся Брану, что запала на него. Она хочет ему понравиться. Она получает успех на 7. «Если я тебе тоже буду нравиться, можешь отметить опыт», — говорит

она. «О, я бы с радостью»,— говорит игрок Брана,— «ты милая и всё такое, но...» «О, нет»,— говорит игрок Келлер,— «ты растоптал меня!»

Бран говорит Келлер, что если она хочет иметь с ним хоть какие-то шансы, то должна принести ему очки ночного видения и тогда он подумает. Он получает успех на 10. «Значит, если я добуду очки Дамсон, я отмечаю опыт, а если нет — действую под огнём?» — говорит игрок Келлер. «Совершенно верно»,— отвечаю я.— «Что делаешь?»

Пример ошибки и её исправления:

Вильсон слышал о заведении в глубине сторожевой башни, где можно добыть свежего салата, и ему как раз очень его захотелось. Однако дверь охраняет женщина по имени Даствич, и я уверен, что дело своё она знает. «Я подхожу к ней»,— говорит игрок Вильсона,— «и такой, слушай, я в теме,пусти меня. Можно бросить на манипуляцию ей»? «Извини, нет»,— отвечаю я.— «Пока что ты просто попросил еёпустить тебя, тебе нечем на неё воздействовать. Она посылает тебя довольно далеко, но без особой враждебности. Ты не уверен, что она вообще на тебя посмотрела. Хочешь ей угрожать или что-то предложить или ещё что? Тогда можно будет бросить».

Оценить ситуацию

Когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию, действуй +умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствии с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?
- какой враг для меня наиболее уязвим?
- какой враг представляет наибольшую угрозу?
- чего мне следует опасаться?
- каково истинное положение моего врага?
- кто здесь всё контролирует?

Оценить ситуацию означает внимательно всё изучить, проверить и проанализировать, либо быстро заглянуть через стену и руководствоваться чутьём. Всё зависит от персонажа.

Как МЦ иногда ты будешь знать ответы на эти вопросы, а иногда нет. Так или иначе, дав ответы, ты должен будешь им следовать. +1 позволяет добавить конкретики.

При каждом удобном случае изливай на головы игроков разные печальные откровения. Это лучше всего.

Больше одного раза персонаж оценивать напряжённую ситуацию не может.

Если в создании ситуации замешаны персонажи других игроков, можно попросить их ответить. «Я, честно говоря, не знаю. [Поворачиваюсь к игроку Брана] слушай, как считаешь, Бран сейчас уязвим для Келлер?»

Например:

«Это как-то странно» — однажды говорит игрок Мари,— «ЧТО ТАКОЕ происходит с Птичкой?». «Оцени ситуацию»,— отвечаю я. Она проваливает бросок, так что я могу сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу. Здесь будет неплохо **обратить ход на неё саму**, так что я так и делаю. «Я не знаю, что с ней»,— говорю я,— «Точнее, я знаю, но ты не можешь её прочитать. Но так или иначе, в чём на твой взгляд ты для неё наиболее уязвима?»

Келлер считает, что у неё всё нормально, но решает на всякий случай провериться. Она получает успех на 9. Я почти уверен, что ей стоит опасаться засады, как думаешь?

Брану не нравится, как идут дела, и он решает по-быстрому осмотреться. У него выпадает 11, так что давай поглядим. Там-Там не самая большая угроза, самая большая угроза — это его психически связанные культисты-телохранители. Истинное положение врага — они окружают храм Там-Тама, пока идёт беседа. А если всё пойдёт к чёрту? Думаю, наилучший путь к отступлению это взять одного из Там-Тамов в заложники. (Игрок Брана: «Твою же мать...»)

Пример ошибки и её исправления:

Вильсон добыл пластиковую коробку, вроде той в которой пересылали внутреннюю почту, с парой дюжин свежих яблок. Он где-то их выменял и теперь доставляет своему клиенту Куропатке. По дороге ему, как обычно, придётся пройти через территорию Дреммера. Он находит безопасное место, оценивает предстоящий путь и достигает успеха на 10. «Хорошо. Чего мне следует опасаться?» «Дреммер, конечно же рассылает здесь патрули»,— отвечаю я. — «Их и следует опасаться». «Логично. Как долго мне придётся идти без укрытия?» «Где-то пару сотен метров»,— отвечаю я. «Хорошо»,— говорит он.— «Третий вопрос» — «О, нет-нет»,— прерываю я.— «Ты не тратил свои шансы, я просто сказал тебе, что ты видишь», «А! Отлично. А как часто ходят патрули?» Я качаю головой. «Ты не знаешь. Когда угодно могут пройти». «Но разве я не могу сделать это своим вопросом, чтобы ты должен был ответить?» «Нет!» — отвечаю я.— «Ты можешь тратить шансы, чтобы заставить меня отвечать на вопросы из списка. Другие вопросы не тратят твои шансы, но я решаю, отвечать на них или нет». «Хорошо, понял» — говорит он. — «Значит у меня пока второй вопрос? Каково истинное положение моего врага?»

Оценить человека

*Когда ты **оцениваешь** человека во время напряжённого общения, действуй  + умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:*

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*

- что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?
- как я могу заставить твоего персонажа ___?

Оценка человека требует времени. Для неё необходимо внимательно изучать его в течение всего разговора, обращая внимание на изменения тона, движения глаз и рук и самые мимолётные выражения. В игре игрок может использовать этот ход только когда: (а) взаимодействие по-настоящему напряжённое, и (б) когда это взаимодействие отыгрывается до конца.

Опять же, ты можешь уже знать ответы на эти вопросы, а можешь и не знать. Так или иначе, если ты дал эти ответы, значит, это правда и им надо следовать.

И опять же, персонаж не может кого-то постоянно оценивать и переоценивать. Оценить кого-то снова можно только если во взаимодействии что-то значительно изменилось.

Игрок может сделать бросок в самом начале беседы или в любой её момент. Его шансы действуют, пока он их не потратит или пока разговор не закончится. Торопиться некуда. Вполне честно будет придержать шансы, пока не выпадет возможность задать нужный вопрос.

Если общаются два игрока, они вполне могут оценивать друг друга одновременно. Оба бросают, оба получают шансы, оба отвечают, нет проблем.

«Извини, брат, без шансов», — это вполне нормальный ответ на вопрос «Как я могу заставить твоего персонажа ___?»

И опять же: печальные откровения когда только можно.

Например:

Мари пытается помириться с Рорком после того, как облажалась в той ситуации с Девкой Джо и, конечно же, оценивает его, начиная разговор. Она проваливает бросок. Рорк по своим соображениям готов забыть прошлые обиды, но я не собираюсь ей этого говорить. Я могу сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу, и я решаю **предложить возможность с ценой или без**. «Сразу ясно, он даже рта не раскрыл, а сразу ясно, что слушать он тебя не будет», — говорю я. — «Ты можешь его вернуть, но придётся сделать из него мозговую марионетку».

Келлер наблюдает как Фостер отдаёт приказы и выслушивает отчёты, вся такая деловая. Келлер следит за её манерами, настроением, языком тела и получает успех на 7. Она почти безразлично спрашивает, что на самом деле чувствует Фостер. «Она боится», — отвечаю я. «Бойтся? Чего?» — спрашивает она. «Мари», — объясняю я, как того требует честность. «Серьёзно?» — говорит она. — «Но это значит.. Ох ты чёрт».

Бран обещает перезагрузить мозг Жанетт, отключив его от мозга Там-Тама, но намерения Там-Тама явно стоит изучить, так что Бран внимательно наблюдает за ними в ходе разговора. Он спрашивает, что они чувствуют, и это смесь злобы, нетерпения и надежды. «Злобы?» — уточняет он, и спрашивает об их намерениях. «По тому, как они

обмениваются такими осторожными взглядами становится всё яснее, что они собираются после этого тебя убить». Они продолжают разговор, и он спрашивает: «как я могу заставить их меня отпустить?» Удачи, приятель.

Пример ошибки и её исправления:

Вильсон связался с Келлер, чтобы попросить о помощи, и она колеблется, так что он решает её оценить. Он получает успех на 11. «Отлично! Значит, как я могу заставить тебя мне помочь, что ты собираешься делать и, наверное, что ты на самом деле чувствуешь...» «Стоп, стоп, стоп», — отвечаю я. — «Придержи вопросы, ты задаёшь их во время разговора, а не заранее. Можешь задать один прямо сейчас, но потом продолжайте говорить. Задавай их в ходе беседы».

Оценить ситуацию или человека

Когда персонаж оценивает напряжённую ситуацию, игрок задаёт все вопросы заранее, сразу. А вот когда персонаж оценивает человека, игрок придерживает вопросы и задаёт их один за другим в ходе разговора. Прежде чем игроки к этому привыкнут, возможно, придётся пару раз об этом напомнить.

Строго говоря, игрок должен задавать вопросы из списка и никак иначе. Ты увидишь, что некоторые игроки просто не будут так делать и будут спрашивать то, что у них на уме. Я советую не пасовать перед трудностями: правила требуют, чтобы ты *отвечал* на вопрос из списка, даже если игрок *задаёт* какие-то другие вопросы. И нет нужды привлекать к этому внимание.

Например, Келлер собирается войти на спорную территорию и оценивает ситуацию. «А не попаду ли я сейчас в засаду?» — спрашивает её игрок. Я мог бы закапризничать и настаивать на том, чтобы она задала вопрос из списка буквально, но какого хрена, да? Я просто решаю, что она спросила: «Каково истинное положение моего врага», — и отвечаю именно на это. «Здесь есть отличное место для засады; узкое место, через которое тебе придётся пройти», — могу сказать я. — «Я б поставил сотню звонких на то, что ублюдки Дикабря ждут там».

Когда игрок проваливает бросок оценки ситуации или человека, один из моих любимых ходов — это **обратить вопрос на них самих**. «Эй, кстати, а в чём ты наиболее уязвим? И чего Рорку следует опасаться? И, раз уж мы об этом заговорили, каков его наилучший путь к отступлению?» А потом используй ответы, чтобы довести дело *до конца*.

Открыть свой разум

Когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, действуй  + странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации, и может задать пару вопросов; ответ на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Игрок, конечно же, захочет выбрать тему. Он скажет: «Я открываю свой разум на тему Там-Тама» или что-то вроде этого. Вполне нормально, по большей части, давать ему то, что он хочет. В конце концов ты же хочешь, чтобы все открывали разум, а не боялись этого. Однако, не всегда. Иногда вместо этого надо рассказать им о твоей любимой теме, а иногда о том, что им нужно знать, но о чём они не догадались спросить.

Помни: что бы ни случилось, надо отвечать подставами, и на всём оставлять кровавые отпечатки своих пальцев.

Поначалу, когда ты задаёшь вопросы, они могут просто определять какие-то факты и образы. Скажем: «Что такое (для тебя) мировой вихрь?» и «Как ты узнаёшь что-то у него?» Но по мере развития игры, спрашивай о жизни персонажей, их прошлом, психологии, душах. «Кого ты впервые поцеловал? Расскажи об этом». «Ты счастлив?» «Расскажи, какую самую сильную боль ты помнишь?» «Если бы ты мог взять назад один разговор, чтобы его не было, какой разговор ты бы выбрал?» «Если бы ты должен был вот прямо сейчас убить Брана, как бы ты это сделал?» Дай игрокам время ответить и не позволяй увильнуть из-за того, что они об этом не думали. «Я знаю, что ты не знаешь, кого впервые поцеловал. Придумай!»

И в полной мере пользуйся открытым разумом персонажей, чтобы изрыгать апокалиптику. Что если в вихре есть кто-то, кого они знают? Что если часть вихря остаётся в их разуме, когда они снова его закрывают? Что если вихрь вымывает из их разума какое-то воспоминание или добавляет абсолютно новое?

Что до подробного описания и впечатлений, черпай их в своих фронтах. Вариант «ты уже знаешь всё, что можно знать» допустим, но я никогда его не использовал. Надеюсь, и тебе не придётся.

Например:

Мари практически живёт в мировом вихре. Она думает, что там обитают призраки и, возможно, она права. Она отправляется туда, чтобы посоветоваться с ними и (что неожиданно) проваливает бросок. У меня возникает искушение **захватить её**, но вместо этого я решаю **показать беду в будущем** — это редко бывает жёстким ходом, но в данном случае так и получается. Мы отыгрываем разговор с призраками, но они не хотят помогать и она расстроена. «Здесь Рорк», — говорю я. «Он выглядит счастливым, на его лице изумление. «Мари!» — говорит он, — «Мари, ты одарила меня таким даром!» «Чего?» — спрашивает она, — «Рорк, ты в порядке?» «Я не Рорк», — отвечаю я не рорковским голосом, — «Это же я, Монах!»

Келлер, несмотря на все дурные предчувствия, открывает разум мировому вихрю, потому что она никогда в жизни не была в таком отчаянном положении. Она получает успех на 9. Я говорю ей, что грифы кружат и они не настоящие, у них у всех лица Там-Тама. «Что?» — спрашивает она. — «А Там-Там какое отношение к этому имеет? Господи, загадками говорим?»

Бран хочет знать, сработает ли его безумный план перезагрузки мозга Жанетт. Он открывает разум и получает успех на 12. Мировой вихрь считает, что это не просто сработает, но это *просто великолетная идея*.

Помочь или помешать

*Когда ты **помогаешь** или **мешаешь** кому-то, кто делает бросок, учти +историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или -2 (помеха). На 7-9, ты также подставляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.*

Всегда спрашивай, как! Чтобы что-то сделать, ты должен это делать. Говорить просто: «Я помогаю» также неприемлемо и расплывчато, как: «Я угрожаю насилием» — в обоих случаях отвечай: «Хорошо, что делаешь?»

Использовать +историю означает бросить два кубика и прибавить к результату историю с персонажем в твоём буклете.

Лучше всего, если оба игрока — действующий и тот, кто ему помогает/мешает — бросают одновременно, но не придирайся. Если игрок говорит «Стоп! Я, конечно же, **прикрываю его огнём**, уж поздно бросать на помощь?», отвечай: «Нет, не поздно».

Если помогает не один человек — отлично! Это признак популярности. Но это всё равно даёт только +1. Так же с помехой — только -2. И помощь и помехи не вкладываются друг в друга. Кто-то помогает кому-то сделать ход, а не помогает помочь или помогает помешать или что-то в таком духе.

Иногда может случиться, что игрок выбросит 7-9, но ты не можешь придумать ни огня, ни опасности, ни воздаяния, ни цены. Подумай как следует: серьёзно никакой цены? Если и правда никакой, пожми плечами и двигай дальше. Кому-то повезло.

Например:

Мари помогает Келлеру попасть в дом водяного культа, оживлённо беседуя с Там-Тамом и стараясь отвлечь их внимание, пока Келлер крадётся сзади. (На 7-9 Там-Там может начать требовать с неё... сомнительных услуг, подкрепляя требования угрозами.) Мари проваливает бросок, так что я могу сделать настолько жёсткий ход, насколько захочу. Я решаю **подставить Келлера под удар**. «Ты что, случайно глянула в сторону Келлера? Или они читают твои мысли? Или что? Короче, один из них поворачивается и, Келлер, он смотрит прямо на тебя. Что делаешь?»

Бран угрожает насилием Марсеру, обещая убить его, его семью и всех, кого того знает. Келлер помогает, сидя рядом и лениво заряжая одну пушку за другой. (Возможно, на 7-9 Марсер решит, что Келлер это главная угроза и от неё лучше избавиться.) И Келлер выбрасывает 8, так что Бран получает +1 к своему броску угрозы насилием, но Марсер именно так и решает. Он при первом же удобном случае сделает ход против Келлера.

Келлер пытается вырваться из боя с Дреммером и Боллзом, сохранив шкуру более менее целой. Бран мешает ей, подсвечивая лазерным прицелом. (Может быть на 7-9 она это заметит.) Он добивается успеха на 11, так что Келлер получает -2.

Взаимные помехи

Персонаж может мешать кому-то, кто делает ход против него. Это самое близкое к противостоящему броску, что есть в этой игре.

Вот весьма вероятный пример: один персонаж достаёт автомат и палит во второго. «Господи! Я ныряю за... скажем... старый трактор и пытаюсь найти способ тебя обойти». МЦ: «Действуй [.] + круто под огнём». «Типа я буду просто стоять и ждать, пока ты свалишь? Нифига. Я преследую тебя, запрыгиваю на трактор, поливаю тебя свинцом...» МЦ: «Используй [.] + историю, чтобы помешать».

И так же это работает, когда оба персонажа (или любое их количество) мешают друг другу. Если, к примеру, атакуемый персонаж открывает огонь в ответ, можно сказать обоим игрокам действовать [.] + круто под огнём и использовать [.] + историю, чтобы помешать друг другу. Или представь, что два персонажа игрока приступают к переговорам о судьбе каких-то важных персонажей МЦ. Оба пытаются оценить друг друга и оба из всех сил пытаются быть непроницаемыми. То же самое: оба действуют [.] + умно, чтобы оценить человека и оба используют [.] + историю, чтобы помешать броску противника.

Конец встречи

В конце каждой встречи выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, показатель сбрасывается до история +1 (а значит — игрок отмечает опыт).

Если забыл сделать это в конце встречи, обязательно сделай в начале следующей. Это важно.

Каждый игрок должен что-то выбрать. Никаких исключений.

По умолчанию как и сказано, каждый игрок выбирает того, кто теперь лучше знает его персонажа. Но приемлемо и выбрать того, кто знает его персонажа хуже или того, кто показал, что знает персонажа не так хорошо, как думал и дать ему –1 истории. В этом случае история –4 сбрасывается до история –1.

Когда чья-то история доходит до +4 или –4 и сбрасывается, он отмечает опыт. Это есть в разделе *развитие* буклетов персонажей. Не забудь об этом.

Сброс истории с +4 до +1 не означает, что ты стал знать его хуже, чем раньше. Конечно нет. Это означает, что ты перешёл некий рубеж понимания. Скажем, как оба твоих брата знают тебя лучше, чем коллега, но всё равно можно сказать, что один знает лучше, чем другой.

Кроме того, ты всё-таки отмечаешь опыт, и без этого сброса правила помощи и помехи просто рухнули бы, так что не жалуйся.

Например:

В ходе встречи у Мари и Келлер случилась лёгкая, но честная беседа и Мари, возможно, сказала то, что значило немного, но чего она ещё никому не говорила. Игрок Мари говорит игроку Келлер получить +1 истории.

А вот Келлер то, что сказала Мари повергло в шок и резко оттолкнуло от неё. Мари этого даже не заметила и продолжала болтать. Игрок Келлер говорит игроку Мари получить –1 истории.

В ходе встречи Бран, в основном, занимался своими делами, отдельно от всех. Время от времени он заручался их поддержкой, но ничего им не открывая. Если бы он мог, он бы пропустил этот момент, но так нельзя. Он просто так решает сказать игроку Мари получить +1 истории и предполагает, что в следующий раз выберет Келлер.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ХОДЫ

А вот базовые ходы, которые могут быть в игре, а могут и не быть.

Ходы урона и лечения

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. Их можно убрать по ситуации, если ты считаешь, что они тормозят игру.

Этот ход необычен тем, что успех это плохо для игрока, а провал — хорошо. Если видишь, что игрокам сложно воспринимать эту особенность, бросай против них сам — нет проблем.

Когда ты получаешь урон, учти полученный  + урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.
- Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.
- Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- Ты теряешь равновесие.
- Ты отпускаешь то, что держал.
- Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.
- Ты не замечаешь чего-то важного.

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1 урон.

При провале почаще выбирай что-то из списка 7–9, хотя это и наносит игрокам –1 урон. Эти эффекты обычно гораздо интереснее чисто механического урона.

Когда ты наносишь урон другому персонажу игрока, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты лечишь урон другого персонажа, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1 как обычно и отметь опыт.

Это легко запомнить так: когда вредишь кому-то — он яснее тебя видит: теперь он знает, что ты с ним сделаешь. Когда ты лечишь кого-то — ты яснее его видишь: никто не бывает настолько уязвимым и открытым, как раненный, о котором ты заботишься.

Ходы бартера

По умолчанию у персонажей есть доступ к ходам бартера, но ты можешь их ограничить или совсем игнорировать, если считаешь, что для твоего Постапокалипсиса они не годятся.

Когда ты даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями, считается, будто ты манипулировал им и выбросил 10+, бросок не требуется.

Когда ты идёшь на шумный рынок поселения, чтобы купить что-то определённое, и не ясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй [••] +умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал;
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Рольфбол, может, возьмишь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Если Рольфбол не нравится, выбери кого-то другого.

Когда ясно, может ли персонаж просто пойти и что-то купить, это может означать, что он явно может это сделать или явно не может. Насколько это «ясно» решать тебе, но помни, что твой замысел: «сделать так, чтобы постапокалипсис казался реальным» и «сделать жизнь персонажей игроков не скучной», а не капризно лишать их того, чего они хотят или считают полезным.

Когда ты сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело, учти потраченный [••] +бартер (макс +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень поганных условиях.

«Очень поганные условия», естественно, просто ещё один способ сказать, что ты можешь сделать настолько прямой и жёсткий ход, насколько захочешь.

Погружение

По умолчанию ни у кого нет доступа к погружению, но его могут дать последователи гуру или мастерская технаря.

*Когда ты **погружаешься** в мировой вихрь в окружении своих последователей или в своей мастерской, действуй [·:·:] + странно. При успехе можешь выбрать 1:*

- Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.
- Отделить и зацитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться только пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет излучать нестабильность. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без излучения.

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Этот ход может быть безумно интересным и даёт тебе фантастическую возможность изрыгать апокалиптику. Он может потребовать от тебя быстрых решений на тему того, как работает мировой вихрь. Решай.

Озарение

По умолчанию ни у кого нет доступа к озарению, но его могут дать последователи гуру.

*Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках **озарения**, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.*

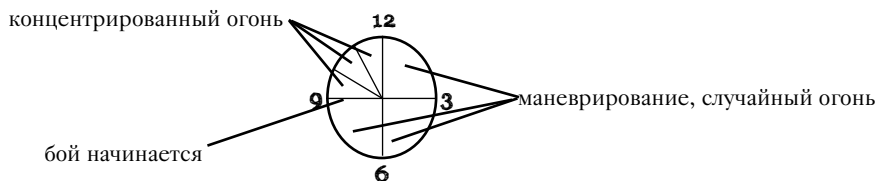
Если не существует особых причин, почему последователи могут быть в неведении, используй свои знания о том, что скрыто за кадром, чтобы дать хороший совет.

Дополнительные ходы в битве

Битву можно без проблем разыграть, используя только базовые ходы и ходы персонажей. Оценка напряжённой ситуации, действие под огнём, угроза насилем, взятие силой, особенно помощь и помеха — их вполне достаточно для проведения битвы. Так что по умолчанию дополнительные ходы битвы и счётчик битвы не используются. Они

включаются в игру, когда ты, как МЦ, понимаешь, что игрокам они нужны. Особенно я не рекомендую использовать их при первой встрече.

Счётчик битвы:



Используй счётчик для управления битвой. До 9:00 все занимают позиции, готовятся и маневрируют. Время от времени кто-то может пальнуть наудачу, но настоящая битва ещё не началась. В 9:00 заняты окончательные позиции и битва начинается по-настоящему, с координированными атаками и концентрированным огнём. В 12:00 битва заканчивается.

В каждом сегменте счётчика, кто-то может сделать что-то одно. Это может быть ход или часть хода — скажем, затрата 1 шанса — или, может быть, действие, которое считается не одним ходом. В каждом сегменте все действия происходят одновременно и все, кто бросает кубики, делают это одновременно. Когда все сделали одно своё действие, счётчик движется дальше.

Воспринимай счётчик, и как описание и как предписание. Описание: если движение счётчика привело вас к 9:00, считай все позиции окончательными и начинай настоящую битву. Но если ещё нет 9:00, а кто-то начал настоящее сражение, организуя атаки и концентрируя огонь — бах! — значит теперь уже вдруг наступило 9:00. Вот это окончательные позиции, нравится это кому-то или нет.

В 12:00 битва заканчивается. Сделай диспозицию сторон на этот момент окончательной. Если одна сторона побеждает, так всё и заканчивается. Одни победили, другие проиграли. Если случилась ничья, значит так и будет. Обе стороны отступают и окапываются. Если это кровавая бойня, то на 12:00 уже не остаётся никого, чью кровь можно пролить. Сделай те ходы, которые приведут к такому исходу.

Опять же, используй счётчик и как описание, и как предписание. Если ты дошёл до 12:00 по счётчику, заканчивай битву; если битва закончилась раньше сама по себе, сразу установи счётчик на 12:00.

Сразу же может начаться другая битва, но ты должен сделать её новой битвой в новых условиях, а не повтором той, что закончилась.

Когда ты прикрываешь кого-то огнём, делай это [••] +круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия непригодны для обороны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты удерживаешь плохо обороняемую позицию или образ действия, делай это [.] [.] [.] +жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты послал всё нахер и залёг, делай это [.] [.] [.] +умно. При успехе, ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты доводишь до конца чужой ход, учти [.] [.] [.] +историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй [.] [.] [.] +умно. На 10+ МЦ выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:

- ты наносишь +1 урон;
- ты доминируешь над чьей-то позицией;
- ты делаешь неудобные для обороны позицию или образ действия безопасным;
- ты полностью избегаешь огня;
- ты создаёшь возможность и полностью её используешь.

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет что именно. При промахе МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.

Эти ходы следует понимать гораздо строже, чем базовые. Делать что-то «под огнём» может означать любое давление или враждебность, так? А вот «прикрывать огнём» — это очень строго свистящие в воздухе пули и никак иначе. В том случае, когда ты удерживаешь плохо обороняемую позицию или образ действия это означает, что на «плохо обороняемой позиции» тебя убьют. Речь не об гражданской позиции или образе действия в сложных отношениях.

Кроме того, эти ходы в основном предполагают стрельбу. Они не очень подходят для рукопашной схватки — здесь лучше использовать базовые ходы.

Если эти ходы битвы тебе не понятны с самого начала, не используй их. Если используешь, они должны дополнять, а не заменять собой базовые ходы.

Случайный и концентрированный огонь

Случайный огонь означает урон 0 (пули свистят над головой и вокруг, расплющиваются о ковш экскаватора, за которым ты прячешься, всё такое) или урон 1 (попадание рикошетом от укрытия или на излёте). Решать только тебе, МЦ. Помни о принципах.

Концентрированный огонь означает полный урон врага, зависящий от их оружия и их количества, как обычно.



ХОДЫ
ПЕРСОНАЖЕЙ



ХОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Многие из них должны быть понятны сами по себе. Они позволяют игроку, к примеру, прибавить альтернативную характеристику к броску, когда он делает базовый ход, или изменяют наносимый персонажем урон, или дают персонажу особую броню. Ясно и чётко.

Про остальные расскажу ниже.

Ходы ангела

Ангел выбирает два из следующих:

Шестое чувство: когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, делай это [••••] +умно, вместо того чтобы делать [••••] +странно.

Лазарет: ты получаешь лазарет, рабочее место с системой жизнеобеспечения, фармацевтической лабораторией и двумя сотрудниками (скажем, Сигусой и Моксом). Доставь сюда пациентов и можешь работать с ними, как технарь с техникой (см. мастерская, стр. 205).

Смотри подробности в главе **барахло** на стр. 194.

Бригада лазарета может состоять из персонажей игрока и МЦ. Сигуса и Мокс — это просто варианты имён, если вы уже ввели подходящих персонажей МЦ, можно использовать их.

Профессиональное сострадание: когда помогаешь кому-то, можешь, если хочешь, сделать это [••••] +умно, вместо того чтобы использовать [••••] +историю.

Благодать на поле боя: когда ты ухаживаешь за людьми, а не сражаешься, ты получаешь +1 брони.

В отличие от некоторых других ходов, где сказано «ты получаешь броню», этот суммируется с настоящей бронёй, которую носит ангел.

Целительное касание: возложи руки на раненого, открой ему свой разум и сделай это +странно. На 10+ исцели 1 сегмент. На 7–9 исцели 1 сегмент, но ты действуешь под огнём, преодолевая сопротивление разума твоего пациента. При провале: во-первых, ты его не исцеляешь. Во-вторых, ты открываешь свой и его разум мировому вихрю без защиты и без подготовки. Для тебя и для твоего пациента, если это персонаж игрока, это означает, что вы открыли свой разум и провалили бросок. Если пациент принадлежит МЦ, он сам определит его переживания и судьбу.

Смотри полные правила в главе **урон и лечение** на стр. 133.

Когда ты получаешь возможность открыть разум персонажа МЦ мировому вихрю, чувак, этот сучонок твой. Это шанс разорвать ткань мира, показать, насколько всё на самом деле плохо.

Прикосновение смерти: когда тот, о ком ты заботишься, умирает, ты получаешь +1странно (макс. +3).

Если ангел намеренно его убивает, нет, это не считается «заботой». И просто присутствие ангела тоже заботой не считается.

Когда игрок берёт такой ход, я ставлю себе задачу довести его до странно +3 к пятой встрече.

А вот секс-ход ангела:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, твоя история с ним в твоём буклете сразу поднимается до истории +3, а он получает +1 к его истории с тобой в своём буклете. Если это доводит его показатель с тобой до истории +4, он сбрасывает его до истории +1, как обычно, и отмечает опыт.

Это естественным образом будет происходить во время встреч, так что это в дополнение к ходу конца встречи.

Если ангел занимается сексом с персонажем МЦ, это не имеет игромеханического эффекта.

Ходы артиста

Артист выбирает два из следующих:

Обворожительный: ты получаешь +1 пылко (пылко+3).

Поскольку у артиста уже пылко +2, этот ход даёт ему пылко +3. Но если кто-то берёт этот ход, это не даёт ему пылко +3, просто +1 к текущему значению, до максимума +3.

Потерянный: когда ты шепчешь чье-то имя в мировой вихрь, действуй [••••]+странно. При успехе он придёт к тебе, возможно, с объяснением почему это случилось, а возможно и без. На 10+ получи +1 к следующему броску, связанному с ним. При провале МЦ задаст тебе 3 вопроса — отвечай на них честно.

К этим трём вопросам надо отнестись очень серьёзно. Это же мировой вихрь. Только апокалиптика! Только хардкор!

Искусный и грациозный: когда ты занимаешься выбранным искусством — любым актом самовыражения — или когда выставляешь результат перед аудиторией, делай это [••••]+пылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы назвать персонажа МЦ из своей аудитории и выбрать:

- он должен встретиться со мной;
- он должен получить мои услуги;
- он любит меня;
- он должен подарить мне подарок;
- он восхищается моим покровителем.

При провале ты не получаешь преимуществ, но ничего и не теряешь. Ты просто очень хорошо выступил.

Этот ход, как и сказано, работает только с персонажами МЦ. Как он на них повлияет зависит от тебя, так что уже постарайся. Смотри на них в прицел, не пытайся сберечь их или их достоинство.

А вот примеры искусств: исполнение музыки, пение, танцы, ювелирное дело, создание полезных и красивых инструментов, обработка кожи или меха, дрессировка собак или птиц — любое искусство, которое подходит окружению и персонажу.

Потрясающее представление: когда ты снимаешь деталь одежды, своей или чьей-то ещё, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Ты полностью владеешь их вниманием. Если хочешь, можешь исключить отдельных людей, назвав их имена.

Этот ход влияет и на персонажей игроков, не только персонажей МЦ.

Гипноз: когда ты проводишь время один на один с кем-то, он становится одержим тобой. Действуй +тылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 2 шанса. Он может тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- дать тебе что-то, чего ты хочешь;
- послужить твоими глазами и ушами;
- сражаться, защищая тебя;
- делать что-то по твоему указанию.

В случае персонажа МЦ, пока у тебя остались шансы с ним, он не может действовать против тебя. В отношении персонажей игроков ты можешь в любое время, когда захочешь, тратить шансы 1 к 1 на следующее:

- он отвлекается на мысли о тебе, он действует под огнём;
- он вдохновляется мыслями о тебе, он получает +1 прямо сейчас.

При провале он получает 2 шанса против тебя на абсолютно тех же условиях.

Самый сложный ход во всей этой чёртовой игре!

Обрати внимание, что в основном шансы тратит объект хода, а не артист. Артист не может сказать «Я трачу 1 шанс, так что теперь ты сражаешься, защищая меня». Это объект хода говорит «Я сражаюсь, защищая тебя, так что это тратит 1 шанс». Артист может тратить свои шансы только если объектом хода оказывается персонаж игрока и при этом только, чтобы его отвлечь или вдохновить.

Однако, помни, что твои персонажи МЦ не должны действовать против артиста, пока они им загипнотизированы. С этой хернёй лучше не шутить, а то игроки перестанут тебе доверять, и тогда игре конец.

А вот секс-ход артиста:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, выбери одно:

- Вы оба получаете +1 к следующему броску.
- Ты получаешь +1 к следующему броску, а он –1.
- Он должен дать тебе подарок ценой не менее 1 бартера.
- Ты можешь применить гипноз к нему так, будто у тебя выпало 10+, даже если ты не выбрал этот ход.

Этот ход работает и тогда, когда артист занимается сексом с персонажем МЦ, но персонаж МЦ, ясное дело, не может получить +1 или –1 к следующему броску.

Ходы водилы

Водила получает вот этот ход:

Лихой водила: когда ты за рулём...

... если действуешь под огнём, прибавь силу машины к броску.

... если берёшь что-то силой, прибавь силу машины к броску.

... если угрожаешь насилием, прибавь силу машины к броску.

... если соблазняешь или манипулируешь, прибавь вид машины к броску.
 ... если помогаешь или мешаешь кому-то, прибавь силу машины к броску.
 ... если кто-то мешает тебе, прибавь слабость машины к его броску.

Если используются дополнительные ходы (которые описаны в разделе **второстепенных ходов** главы **базовые ходы**, стр 172), добавь ещё вот это:

... если прикрываешь кого-то огнём, прибавь силу машины к броску.
 ... если удерживаешь плохо обороняемую позицию или образ действия, прибавь силу машины к броску.
 ... если доводишь до конца чужой ход, прибавь силу машины к броску.

Водилы могут прибавлять характеристики своих машин к большинству базовых ходов — исключая те, что требуют действовать +умно или +странно — но не к особым ходам.

И водила выбирает один из следующих:

К стенке не припрёшь: когда делаешь что-то под огнём, действуй +умно, а не +круто.

Чутьё: когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, сделай это +умно, вместо того чтобы делать +странно.

Сорвиголова: шагая прямо в пекло, не взвесив ставки, ты получаешь +1брони. Если ты в это время ведёшь банду или караван, они тоже получают +1брони.

Эта особая броня суммируется с любой настоящей бронёй, которую носит водила, которую даёт его машина или которая есть у банды или каравана.

Коллекционер: ты получаешь ещё 2 машины.

А ещё у меня есть танк: ты получаешь дополнительную машину. Поставь на неё станковые пулемёты (урон 3 ближний/дальний область кровавый) или гранатомёт (урон 3 ближний область кровавый) и добавь +1 брони.

Игрок создаёт дополнительные машины, следуя тем же самым правилам создания машины. Они есть в буклете и в этой книге, в главе **барахло**, стр. 203.

А вот секс-ход водилы:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, делай это +круто. На 10+ всё было круто, подумаешь, большое дело. На 7–9 дай ему +1 к его истории с тобой в его буклете, но себе дай –1 к твоей истории с ним в твоём. При провале ты получаешь –1 постоянно, пока не докажешь, что ничего ему не должен.

МЦ, тебе судить, доказал ли он это. Помни, что твоя задача — сделать так, чтобы постапокалипсис казался реальным и сделать жизнь персонажей не скучной. Тебе не надо заставлять их выполнять всякие тупые условия.

Этот ход действует, когда водила занимается сексом с персонажем МЦ, но результат 7–9 считается 10+.

Ходы вожака

Вожак получает оба следующих хода:

Лидерство: когда твоя банда сражается за тебя, действуй [.] + жёстко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. В ходе боя тратишь шансы 1 к 1, чтобы заставить свою банду:

- отважно пойти в атаку;
- твёрдо держаться под натиском врага;
- организованно отступить;
- проявить милосердие к побеждённому врагу;
- сражаться до последнего вздоха.

При провале твоя банда обращается против тебя или пытается сдать тебя врагу.

Каждый из вариантов может быть отдельным ходом вожака. Например: «Мы штурмуем их лагерь, нам надо пробиться через стену» — это одновременно и отважная атака, и взятие чего-то силой, так что игрок тратит 1 шанс и действует [.] + жёстко.

Когда банда сражается, но вождя не тратит шансы, они сражаются осторожно, ради собственного выживания, либо следуя своему импульсу, который есть у них, как у угрозы.

См. подробности о бандах в главе **баракхло**, в том числе об использовании банды как оружия, на стр. 206. См. подробности об импульсах угроз в главе **фронты** на стр. 113.

И вот что говорит Грэхем: «Я, кстати, воспринимаю это [провал броска] так: провал не обязательно означает, что твоя банда целиком и полностью идёт против тебя, изгоняет тебя, забирает твой штаб... Это просто значит, что кто-то из твоих помощников наезжает на тебя или они бросают тебя в бою или что-то вроде. Так что это временное и серьёзное неповиновение, но это не значит, что ты лишился банды».

И он абсолютно прав.

Богатство: если твой поселение в безопасности и твоя власть не вызывает сомнений, в начале сессии действуй [.] + жёстко. На 10+ у тебя есть навар для нужд этой сессии. На 7–9 у тебя есть навар, но выбери 1 проблему. При провале или если твой поселение в опасности, или твоей власти брошен вызов, у твоего поселения проблемы. Точное значение наvara и проблем зависит от поселения.

Этот ход вождя, конечно, должен сделать и на первой встрече.

Весьма неправильно будет начинать встречу в ситуации, когда поселение вожака внезапно не в безопасности или его правление внезапно вызывает сомнение, хотя на прошлой встрече этого не было. Таки вещи должны и могут происходить только во время игры, в ходе встречи.

См. подробности о наваре и проблемах поселения в главе **баракхло** на стр. 211.

А вот секс-ход вожака:

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, можешь сделать ему подарок ценой в 1 бартер, ничего не тратя.

Неважно, насколько нищее будет поселение, вожак всё равно может подарить что-то ценой в 1 бартер. Однако ты, как МЦ, имеешь право настоять на том, чтобы это было что-то как минимум правдоподобное.

См. список вещей, которые стоят 1 бартер, в главе **барахло** на стр. 195.

Этот ход применим и в случае, когда вожак занимается сексом с персонажем МЦ.

Ходы гуру

Гуру получает вот этот ход:

Процветание: *процветание, избыток и проблемы зависят от твоих последователей. В начале сессии оцени [•••] + процветание. На 10+ у твоих последователей есть навар. На 7–9 у них есть навар, но выбери 1 проблему. При провале они по уши в проблемах. Если в их наваре указан бартер, скажем 1 бартер или 2 бартера, это твоя личная доля.*

Этот ход гуру, конечно, должен сделать и на первой встрече.

Процветание — это характеристика, которая есть у последователей. Это единственный ход в котором она используется.

См. подробности о последователях, наваре и проблемах в главе **барахло** на стр. 211.

И гуру выбирает два из следующих:

Неистовство: *когда ты изрекаешь истину перед толпой, делай это [•••] + странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы заставить толпу:*

- вытолкать людей вперёд и сдать;
- принести то, что они ценят;
- объединиться и сражаться как банда (урон 2 броня 0 размер соответствующий);
- впасть в водоворот неумержимых эмоций: тряхаться, плакать, драться, делиться, праздновать — на твой выбор;
- спокойно вернуться к повседневной жизни.

При провале толпа обращается против тебя.

МЦ, тебе решать, когда гуру изрекает истину перед толпой. Помни, что твоя задача — сделать так, чтобы постапокалипсис казался реальным и сделать жизнь персонажей не скучной. Тебе НЕ НАДО заботиться о жизни, достоинстве, самоопределении или равновесии персонажей МЦ. В эпоху постапокалипсиса равновесия нет.

Если гуру заставляет толпу вытолкать людей вперёд и сдать, то это должны быть люди в пределах досягаемости толпы, и их должно быть достаточно немного, чтобы толпа

могла их одолеть. Иначе толпа может отказаться, а жертвы сопротивляться. Это не тратит шансов гуру.

Размер банды: 10-25 человек будет малой бандой, 25–50 — средней, а более 50 — большой.

Если толпа уже является бандой или включает в себя банду, можно использовать характеристики банды вместо указанных в описании хода.

***Харизматичный:** когда ты пытаешься кем-то манипулировать, делай это [.] + странно, а не [.] + пылко.*

***Долбанутый псих:** ты получаешь +1 странно (странно+3).*

Поскольку у гуру уже странно +2, этот ход даёт ему странно +3. Но если кто-то берёт этот ход, это не даёт ему странно +3, просто +1 к текущему значению, до максимума +3.

***Заглянуть в душу:** когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, делай это [.] + странно, вместо того чтобы использовать [.] + историю.*

***Защита свыше:** твои боги дают тебе броню 1. Если ты носишь броню, используй её значение, значения не суммируются.*

А вот секс-ход гуру:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, каждый из вас получает 1 шанс. Любой из вас может потратить шанс в любое время, чтобы помочь или помешать другому, не обращая внимания на расстояния или преграды, которые обычно не дали бы сделать это.

Это психический эффект! Как обычно используй [.] + историю. Это даёт шанс помочь или помешать, но не гарантирует успеха.

Если гуру занимается сексом с персонажем МЦ, это не имеет игромеханического эффекта.

Ходы комбинатора

Комбинатор получает вот этот ход:

***Халтура:** ты получаешь жонглирование 2. Между встречами или когда в игре происходит затишье, выбери несколько гешефтов, над которыми будешь работать. Выбирай не больше, чем значение жонглирования. Действуй [.] + круто. На 10+ ты получаешь профит от всех выбранных гешефтов. На 7–9 ты получаешь профит как минимум от 1, если выберешь больше, получишь катастрофу от 1 и профит от остальных. При провале тебя ждут сплошные катастрофы. Гешефты, над которыми ты не работал, не приносят ни профита, ни катастрофы. Когда ты получаешь новый гешефт, ты также получаешь +1 жонглирование.*

Этот ход комбинатор, конечно, должен сделать и на первой встрече.

См. подробности о гешефтах, включая профит, катастрофу и прочее, в главе **барахло** на стр. 216.

Халтурой занимаются тогда, когда в действии наступает естественный перерыв: *между встречами или когда в игре происходит затишье*, как сказано в описании хода. Это даёт тебе материал, с которым можно работать дальше. Давай комбинатору его минуты затишья, и ты не пожалеешь.

Многие персонажи получают 2 гешефта и халтуру как вариант развития. Когда это случается, они получают жонглирование 2, а добавляя новые гешефты — +1 к жонглированию за каждый, как и сказано в описании хода.

И комбинатор выбирает один из следующих:

Внушающий доверие: *когда ты пытаешься соблазнить персонажа другого игрока или манипулировать им, используй [.] + историю, вместо того чтобы действовать [.] + пылко. С персонажами МЦ действуй [.] + круто, а не [.] + пылко.*

Всегда готов сбежать: *скажи, как ты уходишь, и действуй [.] + круто. На 10+ — ты ушёл. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет, что именно. При провале тебя застали враспloh на полпути.*

«Возьми что-то с собой» может означать, что комбинатор получает урон, пытаясь сбежать. Он получит обычный урон, определяемый оружием врага и бронёй комбинатора. Это может означать и человека, типа «я выведу тебя через ту дверь, если ты возьмёшь меня с собой».

«Застали враспloh» — это просто ещё один способ сказать: «МЦ, ты можешь сделать ход, причём настолько жёсткий и прямой, насколько хочешь.»

Оппортунист: *когда ты мешаешь кому-то, кто делает бросок, действуй [.] + круто, вместо использования [.] + истории. Сучара.*

Репутация: *когда встречаешь кого-то важного (на твой взгляд), действуй [.] + круто. При успехе он о тебе слышал и ты говоришь, что именно; МЦ обеспечит соответствующую реакцию. На 10+ ты ещё и получаешь +1 к следующему броску с ним. При промахе он о тебе слышал, но что именно решит МЦ.*

Этот ход не делает данного человека важным в некоем абсолютном смысле. Просто комбинатор считает его таковым.

Если комбинатор каким-то образом использует этот ход в отношении персонажа другого игрока, реагировать, естественно, должен именно этот игрок, а не МЦ.

А вот секс-ход комбинатора:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи новый гешифт-обязательство: следить, чтобы [его имя] был счастлив (он счастлив благодаря тебе/ты облажался).

Если вы снова занимаетесь сексом, не дублируй обязательства. Это только в первый раз.

Этот ход применим и в случае, когда комбинатор занимается сексом с персонажем МЦ.

См. подробности о гешефтах в главе **барахло** на стр. 216.

Ходы мозгача

Мозгач выбирает два из следующих:

Противоестественная трансмутация страсти: когда ты пытаешься кого-то соблазнить, сделай это +странно, вместо того чтобы делать +пылко.

Обрати внимание, что это только для соблазнения, а не для манипуляции без секса.

С персонажами МЦ я люблю добавлять этому ходу долговременные не механические эффекты, соответствующие его названию. Я ведь и так смотрю на них в прицел, верно? Почему бы и не позволить мозгачу полностью изменить их сексуальные наклонности?

Непроизвольная восприимчивость мозга: когда ты кого-то оцениваешь, сделай это  + странно, вместо того чтобы делать  + умно. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно.

Сверхъестественная произвольная настройка мозга: ты получаешь + 1 странно (макс. странно + 3).

Поскольку у мозгача уже странно $+2$, этот ход даёт ему странно $+3$. Но если кто-то берёт этот ход, это не даёт ему странно $+3$, просто $+1$ к текущему значению, до максимума $+3$.

Глубинное сканирование мозга: когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — взаимной близости, как когда ты держишь его в объятиях или односторонней, например, когда он привязан к столу — ты можешь оценивать его глубже обычного. Действуй +странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Когда ты оцениваешь его, тратишь шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *каким был худший момент в жизни твоего персонажа?*
- *прощения за что и от кого жаждет твой персонаж?*
- *в чём тайная боль твоего персонажа?*
- *в чём уязвимость разума и души твоего персонажа?*

При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

Эти вопросы также пригодятся, когда кто-то открывает свой разум мировому вихрю, и ты хочешь спросить у него что-то очень личное.

Мозговая марионетка: когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — опять же, взаимной или односторонней — ты можешь встроить в его разум приказ. Действуй [.] + странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. На своё усмотрение, в любых обстоятельствах, ты можешь тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- нанеси урон 1 (бб);
- он получает –1 прямо сейчас.

Если он исполнил твой приказ, это отнимает у тебя все оставшиеся шансы. При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

Поскольку за персонажей МЦ ты кубики не кидаешь, вариант –1 годится только для персонажей игроков. Персонажам МЦ мозгач может только причинить вред.

ББ означает бронебойный, то есть, когда такие ходы наносят урон, они игнорируют броню.

Прямая проекция шёпота в мозг: ты можешь действовать [.] + странно, чтобы получить эффект угрозы насилием, не угрожая насилием. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно. Если жертва противостоит тебе, твой разум считается оружием (урон 1 бб ближний, по желанию, громкий).

«По желанию, громкий» означает, что игрок может каждый раз выбирать, громкое это оружие или нет. Если он выбирает громкое — весь шум издаёт жертва.

А вот секс-ход мозгача:

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически проводишь глубинное сканирование его мозга, даже если у тебя нет этого хода. Как обычно, действуй [.] + странно. Однако вопросы, на которые ответит игрок другого персонажа, выберет МЦ.

Этот ход применим и в случае, когда мозгач занимается сексом с персонажем МЦ.

Ходы стрелка

Стрелок выбирает три из следующих:

Закалённый в боях: когда ты действуешь под огнём, делай это [.] + жёстко, а не [.] + круто.

Да пошло оно всё нахер: скажи, как хочешь сбежать и сделай это [.] + жёстко. На 10+ — чудесно, ты свалил. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет, что именно. При провале тебя застали врасплох на полпути.

«Возьми что-то с собой» может означать, что стрелок получает урон, пытаясь сбежать. Он получит обычный урон, определяемый оружием врага и его бронёй. Это может означать и человека, типа «я выведу тебя через ту дверь, если ты возьмёшь меня с собой».

«Застали врасплох» — это просто ещё один способ сказать: «МЦ, ты можешь сделать ход, причём настолько жёсткий и прямой, насколько хочешь.»

Боевые инстинкты: когда ты открываешь свой разум водовороту душ, сделай это +жёстко, а не +странно, но только в битве.

Храбр до одури: ты получаешь +1жёстко (макс. жёстко +3).

Поскольку у стрелка уже жёстко +2, этот ход даёт ему жёстко +3. Но если кто-то берёт этот ход, это не даёт ему жёстко +3, просто +1 к текущему значению, до максимума +3.

Готов к неизбежному: у тебя есть хорошо укомплектованная качественная аптечка. Она считается комплектом ангела (см.) с запасом 2.

Комплекты ангела описаны в главе **барахло**, стр. 202.

Кровожадный: когда ты наносишь урон, наноси +1 урон.

ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ!: в битве ты считаешься бандой (урон 3 банда малая) с бронёй по обстоятельствам.

Это так, но угроза насилием, действие под огнём или даже взятие чего-то силой, не обязательно делает ситуацию битвой. Это должна быть настоящая битва.

А вот секс-ход стрелка:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи +1 к следующему броску. Если хочешь, он тоже получит +1 к следующему броску.

Напомню, что «+1 к следующему броску» относится к одному ближайшему броску. Этот ход работает, когда стрелок занимается сексом с персонажем МЦ, но персонаж МЦ, ясное дело, не может получить +1 к следующему броску.

Ходы технаря

Технарь выбирает два из следующих:

Читать вещи: когда ты берёшь что-то в руки или изучаешь, делай это +странно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- кто последним трогал эту вещь до меня?
- кто её сделал?
- какие сильные эмоции последний раз ощущались возле неё?
- какие слова были сказаны последними возле неё?
- что последний раз делали с ней или с её помощью?
- что с ней не так и как мне это исправить?

При провале считай, что ты открыл свой разум мировому вихрю и провалил бросок.

Как и при оценке напряжённой ситуации: (а) отвечая, ты должен заручаться помощью других игроков, если они знают ответ лучше, чем ты; (б) не налегай на то, чтобы игроки задавали именно эти вопросы. Просто считай, что игрок задал тот вопрос из списка, который больше всего похож и отвечай. И (в) знаешь ли ты ответ заранее или придумал его на ходу, теперь ты обязан ему следовать.

Нутром чует: в начале встречи действуй +странно. На 10+ получи 1+1 шанс. На 7–9 получи 1 шанс. В любое время, ты (либо МЦ) можешь потратить твой шанс, чтобы ты уже оказался там, где надо. При тебе будут нужные инструменты и необходимая информация. Тому, как ты здесь оказался, может быть ясное объяснение, а может и не быть. Если у тебя был 1+1 шанс, сразу получи +1 к следующему броску. При провале МЦ получает 1 шанс. Он может потратить его на то, чтобы ты всё равно оказался там, но скованным, в ловушке или что-то вроде того.

Этот ход технарь, конечно, должен сделать и на первой встрече, если он у него есть.

Если технарь уже там, где надо, он может использовать этот ход, чтобы иметь при себе все нужные инструменты.

«Скован, в ловушке или что-то вроде» в опасной ситуации может включать в себя нанесение урона.

Лучше всего этот шанс тратить в начале встречи, пока ты о нём не забыл.

Прав как всегда: когда персонаж приходит к тебе за советом, скажи ему честно, как на твой взгляд лучше поступить. Если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, а ты отмечаешь опыт.

Обрати внимание на то, что опыт отмечает технарь, а +1 получает другой персонаж.

«Приходит к тебе за советом» означает полноценный двухсторонний разговор, неспешный и обдуманый, о чём-то относительно важном. Совет, выкрикнутый в пылу битвы не прокатит, как и вопрос технаря, пообедать ли тебе свинопарышами или винторыбой.

Изношенная грань реальности: некоторые компоненты твоей мастерской или какие-то сочетания компонентов обладают уникальной восприимчивостью к мировому вихрю (+погружение). Выбери и назови их, или пусть МЦ покажет их во время игры.

Не вижу, какие могут быть проблемы с этим ходом.

Погружение — это особый ход, позволяющий делать разную безумную хрень с мировым вихрем. Единственные, у кого есть к нему доступ, это: технарь, выбравший этот ход, и гуру, выбравший соответствующую опцию последователей. Смотри подробности в разделе **второстепенные ходы** в главе **базовые ходы** на стр. 172.

Пугающе сосредоточен: когда ты действуешь под огнём, действуй +странно, а не +круто.

Глубинные озарения: ты получаешь +1странно (макс. странно+3).

Поскольку у технаря уже странно +2, этот ход даёт ему странно +3. Но если кто-то берёт этот ход, это не даёт ему странно +3, просто +1 к текущему значению, до максимума +3.

А вот секс-ход технаря:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически читаешь его, как будто он вещь и ты выбросил 10+, есть у тебя этот ход или нет. Другой игрок и МЦ вместе ответят на твои вопросы. (Во всех остальных случаях с людьми это не работает, только с вещами.)

Этот ход применим и в случае, когда технарь занимается сексом с персонажем МЦ.

Ходы чертовки

Чертовка выбирает два из следующих:

Опасная и сексуальная: когда ты оказываешься в напряжённой ситуации, действуй [1][2][3][4]+пылко. На 10+ получи 2 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Потрать шансы 1 к 1, чтобы установить зрительный контакт с присутствующим персонажем МЦ, который замигает или вздрагивает, и не может предпринимать никаких действий, пока ты не прервёшь контакт. При провале твой враг немедленно определяет тебя как главную угрозу.

Если чертовка делает что-то такое, ну не знаю, скажем, прыгает с одного движущегося грузовика на другой или бросает мужику в рожу мачете, можешь настоять на том, что контакт прерван. Если совсем припрёт, можешь заставить чертовку действовать под огнём, чтобы сохранить контакт.

Холодна как лёд: когда ты угрожаешь насилием персонажу МЦ, делай это [1][2][3][4]+круто, а не [1][2][3][4]+жёстко. Когда ты угрожаешь насилием персонажу другого игрока, используй [1][2][3][4]+историю, вместо того чтобы делать это [1][2][3][4]+жёстко.

Безжалостная: когда ты наносишь урон, наноси +1 урон.

Видения смерти: когда ты вступаешь в битву, делай это [1][2][3][4]+странно. На 10+ назови двоих: того, кто умрёт, и того, кто выживет. На 7–9 назови одного: того, кто умрёт ИЛИ того, кто выживет. Не называй персонажей игроков, только персонажей МЦ. МЦ исполнит твоё видение, если это хоть сколько-нибудь возможно. При провале ты предвидишь собственную смерть и в результате получаешь –1 в течение всей битвы.

Этот ход — признание игрока в любви тебе. Радуйся, будь ему благодарен и — убивай, убивай, убивай!

«Получаешь –1 в течение всей битвы», понятное дело, означает, что игрок вычитает 1 из любого броска, который делает, пока битва не закончится.

Совершенные инстинкты: когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию и действуешь в со-ответствии с ответами МЦ, получи +2, а не +1.

***Невероятные рефлексy:** двигаясь налегке, ты как будто защищена бронёй. Если ты почти или совсем голая, это броня 2, если на тебе одежда, но не броня, это броня 1. Если ты носишь настоящую броню, используй её показатель.*

А вот секс-ход чертовки:

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, отмени секс-ход другого персонажа. Что бы это ни было, этого просто не случилось.

Например, если чертовка занимается сексом с вожакoм, вожак не делает чертовке подарка; когда чертовка занимается сексом с водилой, водила не действует [.] + круто; когда чертовка занимается сексом с технарём, технарё не может её прочитать.

Если чертовка занимается сексом с персонажем МЦ, это не имеет игромеханического эффекта. Ммм... всё равно. Так или иначе. По-любому.

Ходы чоппера

Чоппер получает оба следующих хода:

***Вожак стаи:** когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему, действуй [.] + жёстко. На 10+ получи все 3 возможности. На 7–9 выбери 1:*

- они делают то, что ты хочешь
- они не наезжают на тебя из-за этого
- тебе не приходится показательно отметить одного из них

При провале кто-то в твоей банде всерьёз бросает вызов твоему лидерству.

См. подробности о бандах в главе **барахло** на стр. 194, а об использовании банды как оружия на стр. 109.

«Когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему» не означает «каждый раз, когда ты отдаёшь приказ». Обычно банда должна следовать приказам главаря и без этого хода. Этот ход для таких приказов, которые противоречат инстинктам и личным интересам банды.

Если банда наезжает из-за этого, у тебя как МЦ есть выбор: (1) кратко описать бой. Они, как обычно, наносят урон, определяемый их оружием и бронёй чоппера (можешь решить, что они не используют оружие, если обстоятельства не требуют настоящего боя). Или (2) покажи бой подробно, отыграв его полностью. Чоппер и банда будут делать ходы и столкнутся со всеми последствиями этих ходов.

Так или иначе, смотри подробности в главе **урон и лечение** на стр. 133.

Если чоппер показательно метелит одного из них, это означает, как обычно, нанести урон, определяемый его оружием и бронёй члена банды. Но лучше бы его было достаточно, чтобы урок был усвоен.

Разложу по полочкам: на 7–9 выбор у игрока такой (1) они делают то, что ты хочешь, после драки, в которой вышибают из тебя всё дерьмо, но ты показательно метелишь одного из них; (2) они не делают того, что ты хочешь, но ты показательно метелишь одного из них, так что они не вышибают из тебя всё дерьмо; (3) ты не метелишь одного из них, так что они выбивают из тебя всё дерьмо и не делают того, что ты хочешь.

«Всерьёз бросает вызов» не означает «делает это целью всей жизни» или что-то вроде. Просто чёткий и намеренный вызов авторитету персонажа.

***Грёбаное ворьё:** когда ты приказываешь банде что-то поискать в карманах и седельных сумках, действуй [👤👤👤]+жётко. Это должно быть что-то достаточно маленькое, чтобы туда поместиться. На 10+ у одного из вас находится как раз то или почти то, что нужно. На 7–9 у одного из вас находится что-то очень похожее, если, конечно, ты ищешь не хай-тек. Тогда никаких бросков. При провале у одного из вас было как раз то, что нужно, но какой-то говноед эту штуку спёр.*

Пусть потерпевший — ограбленный член банды — назовёт того говноеда, который это, наверное, сделал. Ну или, знаешь, первого кто придёт в голову.

«Вот дерьмо! Помните того козла, как его там звали? Бран? Он, сука, наверно обчистил меня, пока мы там стояли. Пойдем-ка вышибем ему мозги». (Игрок Брана: «Че? Я не... Чёрт.»)

А тем временем тебе надо решить, кто на самом деле это украл.

А вот секс-ход чоппера:

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, он сразу же отмечает история +3 с тобой в своём буклете. Он также может по желанию дать тебе –1 или +1 истории с ним в твоём буклете.

Если чоппер занимается сексом с персонажем МЦ, это не имеет игромеханического эффекта.



БАРАХЛО



БАРАХЛЮ

Бартер

Игроки будут ожидать, что бартер — это игровая механика и захотят, чтобы это так было. Но это не так. Это просто примерное указание на то, кто и что может добыть. Красивые, небольшие и удобные для торговли вещи называются «всякой всячиной». При создании персонажа игрок может описать, какая именно всякая всячина у него есть, или просто оставить «всякую всячину на п-бартера» и описать позднее, если потребуется.

К получению персонажем нового снаряжения и прочего барахла надо подходить так же, как ко всему, что они делают. То есть стараться, чтобы постапокалипсис казался реальным, делать жизнь персонажей не скучной, обращаться к персонажам, а не к игрокам, делать ход, но не подавать виду и никогда его не называть, говорить то, чего требуют принципы, правила и твоя подготовка.

Конечно, твои игроки сами должны вести учёт всякой всячины в буклетах персонажей, и ты абсолютно не обязан давать им ещё что-то после их создания. Если кто-то считает, что беден, значит, ему надо придумать, как наскрести наличных, вот и всё.

То, что стоит 1 бартер

- *месячные расходы, если жить без особого размаха.*
- *любое оружие, снаряжение или одежда, если они не ценные и не хай-тек.*
- *годовая дань вождю.*
- *месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется.*

- подкуп, взятки и подарки, которые проведут практически к кому угодно.
- успешная реанимация ангелом (плюс затраты на материалы).
- неделя круглосуточного ухода ангела (плюс затраты на материалы).
- месяц работы ангелом по вызову.
- 2 единицы запаса для комплекта ангела.
- убийство, вымогательство или угроза насилия, совершённые чертовкой, чоппером или стрелком.
- неделя найма чертовки или стрелка в качестве охраны, лидера банды или подручного громилы.
- успешное глубинное сканирование мозга мозгачом.
- один приказ мозговой марионетке мозгача, после исполнения.
- неделя работы личного мозгача.
- рейд, проведённый чоппером.
- эскорт каравана, проведённый чоппером или стрелком через враждебную территорию.
- неделя найма банды головорезов и громил.
- сообщение или ценность, доставленные водилой.
- неделя работы личного водилы.
- обстоятельство, предсказанное и раскрытое гуру, если оно исполнится.
- неделя найма гуру в качестве гадалы, советника или ведущего церемоний.
- ремонт хай-тек снаряжения у технаря.
- неделя обслуживания технарём капризной и сложной техники.
- месяц работы технарём по вызову.
- интимная компания артиста на одну ночь.
- найм артиста для развлечения группы (без рук!) на вечер или на уикенд.
- месячный наём артиста, чтобы время от времени украсить компанию.
- доля бригады за два-три-четыре удачных гешефта.
- месяц проживания, включая крышу над головой и еду в общем зале.

О чём-то более существенном (как сказано в буклетах) надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Обрати внимание на фразу «месячные расходы, если жить без особого размаха». В какой-то момент, ты сделаешь ход **заставь их купить** потому что поймёшь, что в игре прошёл примерно месяц. Не следи за временем, просто сделай ход, когда это покажется правильным.

Если ты делаешь ход **заставь их купить**, и у кого-то из персонажей нет бартера, чтобы оплатить его запросы, добавь другой, более жёсткий ход, против этого персонажа. Первое, что приходит на ум — **отнять их барахло**, однако это не единственный вариант.

Описательные метки вещей

Описательные метки оружия и снаряжения бывают трёх категорий. Во-первых, обычная *механика*; во-вторых, *ограничения* того, когда персонажи могут их использовать, в-третьих *знаки*, рекомендуемые тебе, что о них говорить.

В нижеследующем списке **+*[метка]***, как, скажем **+ценный** или **+бесконечный**, просто означает, что эту метку надо добавить к описанию чего-то. **-*[метка]***, как, скажем **-громкий** или **-перезарядка**, означает, что её надо убрать. **урон +*n***, как, скажем, **урон +1** или **урон +2**, означает прибавить *n* к обычному урону вещи. Например, если ты создаёшь оружие на заказ, у которого базовый урон 1 и выбираешь наворот урон +1, в окончательном описании оружия запиши урон 2.

Дальность (ограничение) позволяет понять, может ли персонаж применить оружие или снаряжение. Дальность, от ближайшей до самой дальней: **контактный**, **рукопашный**, **ближний**, **ближний/дальний**, **дальний**.

броня *n* (броня 1, броня 2 и т.д.) (механика): уменьшает урон на *n*.

урон *n* (урон 1, урон 2 и т.д.) (механика): наносит урон *n*.

урон +*n* (урон +1, урон +2) (механика): прибавляет *n* к наносимому урону.

+бонус (+1пылко к следующему броску, +1умно, когда зрение имеет значение, +1 к угрозе насилием и т.д.) прибавляется к определённой характеристике или броску определённого хода в указанных обстоятельствах.

Автоматический (механика, знак, ограничение): на выбор персонажа, оружие может атаковать **область** (см), но после этого, его сразу же надо произвести **перезарядку** (см).

ББ (механика): игнорирует броню цели, нанося полный урон.

Бесконечный (ограничение): выбросишь одну, у персонажа найдётся ещё одна, и ещё одна, и ещё, столько, сколько нужно.

Важно отличать бесконечную вещь, как единый предмет, от её составляющих. К примеру, бесконечные ножи: персонаж может выбросить один и у него всегда будет ещё, но если выбросит все свои ножи *как предмет*, он их лишится. Кроме того, цену имеют

198 – Постапокалипсис

все его ножи, *как предмет*, а не каждый по отдельности. Каждый отдельный нож надо воспринимать как что-то расходное, недолговечное. Это вообще не вещь.

Ближний/дальний (ограничение, дальность): действует и на дальней, и на ближней дальности.

Ближний (ограничение, дальность): действует только будучи достаточно близко к цели. Если есть возможность покрывать что-то друг другу, это достаточно близко.

Громкий (знак): все, кто рядом, слышат его и потенциально могут определить, что издало этот шум. Он будит спящих, пугает тех, кто этого не ожидал и заставляет плакать маленьких детей. Он ясно слышим, и его невозможно игнорировать.

Дальний (ограничение, дальность): действует только будучи достаточно далеко от цели. Если видишь белки их глаз, то это слишком близко.

Дистанционный (ограничение): персонаж может использовать его на расстоянии с помощью дистанционного управления, а может быть он работает автономно.

Живой (знак): это живое существо.

Имплантируемый (ограничение): вещи навсегда вживляется в кожу, тело или мозг. Противоположностью служат *надеваемые* вещи.

Касание (ограничение): персонаж должен коснуться цели, чтобы использовать предмет, но только на мгновение, и согласие цели не требуется. Противоположностью — *накладываемый*.

Контактный (ограничение, дальность): действует только будучи очень близко к цели, достаточно близко, чтобы её обнять, поцеловать или взять в захват. Расстояния вытянутой руки недостаточно.

Кровавый (знак): он *громкий* (см). Кроме того, он может попасть по всем людям в области, но может и промахнуться по всем; и оставляет после себя море крови. А также изуродованные вещи, кишки и кости, блевотину, дерьмо, прочее содержимое тел или другие малоприятные вещи, соответствующие ситуации.

Надеваемый (ограничение): чтобы это использовать, персонаж должен его надеть. Противоположностью — *имплантируемый*.

Накладываемый (ограничение): требует прямого контакта и времени для использования. Цель должна идти на это добровольно или её надо зафиксировать. Прямой противоположностью служит *касание*.

Область (механика, ограничение): целью служит область, а не человек; влияет на всех и всё в этой области.

Оружие с меткой *область*, используемое против более крупной банды, наносит полный урон, при условии, что банда находится в указанной области.

Перезаправляемый (механика): использование предмета тратит его. Персонаж не может использовать его снова, пока не перезарядит.

Перезарядка (ограничение): использование предмета означает, что персонаж должен предпринять определённые действия, чтобы его перезарядить или восстановить, прежде чем использовать снова.

Рукопашный (ограничение, дальность): действует только будучи на расстоянии вытянутой руки от цели.

Хай-тек (ограничение, знак): это хай-тек, а не те простые машины, которые можно сделать в эти примитивные времена. Кроме того, вещь, наверное, стоит больше 1 бартера, но это к делу не относится.

Ценный (ограничение, знак): он стоит больше 1 бартера.

Шок (знак): он «отключает» цель, не нанося урона. Против персонажа игрока это означает, что персонаж делает всё под огнём, где «огонь» предполагает, что ты оглушён.

Оружие и броня

Распространённое огнестрельное оружие:

- револьвер 38 калибра (урон 2 ближний перезарядка громкий);
- 9-мм пистолет (урон 2 ближний громкий);
- охотничье ружьё (урон 2 дальнее громкое);
- магнум (урон 3 ближний перезарядка громкий);
- обрез (урон 3 ближний перезарядка кровавый);
- дробовик (урон 3 ближний кровавый);
- пистолет в рукаве (урон 2 ближний перезарядка громкий);
- пистолет-пулемёт (урон 2 ближний область громкий).

Другое распространённое оружие:

- большой нож (урон 2 рукопашный);
- монтировка (урон 2 рукопашная кровавая);
- гранаты (урон 4 рукопашные область перезарядка кровавые);
- мачете (урон 3 рукопашное кровавое);
- много ножей (урон 2 рукопашные бесконечные);
- шокер (шок рукопашный перезарядка).

Я говорю 38 калибр и 9 мм, но, конечно, имею в виду любой револьвер и полуавтоматический пистолет (соответственно). Плевать я хотел на калибр.

Лично я без проблем дал бы всем в постапокалипсисе доступ ко всему вышеперечисленному. Если есть желание, то заставить их купить, 1 бартера должно быть достаточно. Может быть 2 бартера за пистолет-пулемёт. Ни разу не заставлял никого покупать монтировку. Кроме того, в буклете вожака сказано: «несколько предметов не

200 – Постапокалипсис

специализированного снаряжения или оружия из буклета любого персонажа» — всё вышеописанное, естественно, подходит.

Броня:

- одежда, дающая броню 1;
- броня, дающая броню 1;
- броня, дающая броню 2.

Они тоже распространены.

Одежда и броня, дающие броню 1, включают в себя байкерские косухи, ковбойские «наштанники», слои кожи и брезента, бронепластины из пластиковых бочек и тому подобное.

Броня 2 всегда выглядит как серьёзные доспехи. Это может быть настоящее военное снаряжение, оставшееся от Золотого века, а может быть и что-то самодельное. Бронежилеты, броня полицейских спецподразделений, маски сварщика, нагрудники из нескольких слоёв дорожных знаков.

Сапёрные костюмы и тому подобное будут бронёй 3, если ты готов допустить такие вещи, но это большая редкость. По умолчанию их ни у кого нет.

Выдающееся оружие:

- старинный пистолет (*урон 2 ближний перезарядка громкий ценный*);
- спрятанные ножи (*урон 2 рукопашные бесконечные*);
- богато украшенный кинжал (*урон 2 рукопашный ценный*);
- богато украшенный меч (*урон 3 рукопашный ценный*);
- скальпели (*урон 3 рукопашный контактный хай-тек*).

Они ничуть не более эффективны, чем их обычные аналоги, и введены просто чтобы придать персонажам изюминку.

Комбинаторы получают «характерное оружие». Это может быть что-то из этого выдающегося или какое-то другое, характерное и личное.

Оружие, которое заставляет задуматься:

- бб боеприпасы (*накладываемый*), добавляют всему твоему оружию метку бб;
- штурмовая винтовка (*урон 3 ближний громкий автоматическая*);
- гранатомёт (*урон 4 ближний область кровавый*);
- РПГ (*урон 4 ближний область перезарядка кровавый*);
- пулемёт (*урон 3 ближний/дальний область кровавый*);
- 9-мм пистолет с глушителем (*урон 2 ближний хай-тек*);
- снайперская винтовка с глушителем (*урон 3 дальняя хай-тек*).

Гранатомёт — это нечто вроде огромного револьвера, позволяющего выпустить несколько гранат без перезарядки. РПГ — это однозарядное оружие, выпускающее одну гранату. Под пулемётом имеется в виду большой пулемёт с лентой, но который всё же можно носить с собой.

Серьёзные штуки. Такое подойдёт хорошо организованным бандам с кучей ресурсов, или очень серьёзным одиночкам.

Чертовки получают именное стрелковое оружие.

Именное стрелковое оружие:

Основа (выбери 1):

- пистолет (*урон 2 ближний перезарядка громкий*);
- дробовик (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
- винтовка (*урон 2 ближняя дальняя перезарядка громкая*).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+*ценное*);
- древнее (+*ценное*);
- полуавтоматическое (*–перезарядка*);
- короткие очереди (*ближнее / дальнее*);
- автоматическое (+*область*);
- глушитель (*–громкое*);
- мощное (+*1урон*);
- бронебойные патроны (+*бб*);
- оптика (+*дальнее или +1урон на дальней дистанции*);
- большое (+*1урон*).

Именное холодное оружие:

Основа (выбери 1):

- длинное древко (*урон 1 рукопашный область*);
- короткое древко (*урон 1 рукопашный*);
- рукоять (*урон 1 рукопашный*);
- цепь (*урон 1 рукопашный область*).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+*ценное*);
- древнее (+*ценное*);
- набалдашник (+*1урон*);
- шипы (+*1урон*);
- клинок (+*1урон*);
- длинный клинок* (+*2урона*);
- тяжелый клинок* (+*2урона*);
- клинки* (+*2урона*);
- скрытое (+*бесконечное*).

**считается за два наворота*

Из наворотов можно составить малопонятные комбинации, но решать тебе. Я бы не советовал.

Особое снаряжение

Вожаки и технари получают «не специализированное» или «обычное» оружие и снаряжение. А вот этих вещей они могут и не получить. (Честно говоря я, никогда не препираюсь насчёт того, что они хотят. Жизнь слишком коротка.)

Когда кто-то использует особое снаряжение, к которому не привык — не ангел использует комплект ангела, не мозгач использует снаряжение мозгача — разумно будет сказать, что он действует под огнём.

Комплект ангела

В комплекте ангела чего только нет: ножницы, тряпки, скотч, иглы, зажимы, перчатки, капельницы, салфетки, спирт, кровоостанавливающие препараты, кровезаменитель, рулоны эластичных бинтов, костные болты и шприцы, биостабы, хмостабы, наркостабы (успокоительное) в больших количествах и запас пластырей-электродов для дефибриллятора на случай, если дело дойдёт до этого. Когда его используешь, тратишь запас; можно потратить 0–3 запаса за одно использование. Ты пополняешь его из расчёта 1 бартер за 2 запаса, если обстоятельства позволяют заменять медикаменты.

Чтобы использовать комплект для стабилизации и лечения кого-то в состоянии 9:00 или дальше, учти потраченный  + запас. При успехе его состояние стабилизируется, и он вылечится до 6:00, но МЦ выберет 1 (на 10+) или 2 (на 7–9):

- прежде чем передвигать больного, его состояние необходимо стабилизировать;
- даже под наркостабами он сопротивляется; ты действуешь под огнём;
- в течение 24 часов он будет то приходить в себя, то терять сознание;
- стабилизация требует дополнительных затрат — потратишь ещё 1 запас;
- он провалится в постели как минимум неделю;
- ему потребуются постоянный уход и наблюдение в течение 36 часов;

При провале он вместо этого получает 1 урон.

Чтобы использовать набор для ускорения выздоровления кого-то в состоянии 3:00 или 6:00, бросок не требуется. Больной выбирает: провести 4 дня (3:00) или 1 неделю (6:00) в блаженстве на успокоительных, без движения, но счастливым, или выздоравливать в обычные сроки, как все прочие.

Смотри полные правила в главе урон и лечение на стр. 144.

Роскошное снаряжение

- старинные монеты (надеваемые ценные)

Просверлены, чтобы носить как украшение.

- очки (надеваемые ценные)

Ты можешь их использовать, чтобы получать +1умно, когда зрение играет роль, но тогда без них в таких ситуациях у тебя будет –1умно.

- длинное роскошное пальто (надеваемое ценное)
- потрясающие татуировки (имплантируемые)
- набор для ухода за кожей и волосами (накладываемый ценный)

Мыло, пудра, краски, кремы, мази. Их использование даёт +1 в следующий раз, когда ты действуешь пылко.

- питомец (ценный живой)

Выбери и опиши на свой усмотрение.

Снаряжение мозгача

- имплантат-шприц (метка хай-тек)

Если ход мозгача позволяет нанести урон тому, кого ты пометил, наноси ему +1 урон.

- мозгоретранслятор (область ближний хай-тек)

При использовании ходов мозгача достаточно, чтобы жертва видела твой мозгоретранслятор, а не тебя.

- препараты восприимчивости (метка хай-тек)

Ты получаешь +1 шанс, используя ход мозгача против того, кого пометил.

- перчатка принуждения (рукопашная хай-тек)

Для ходов мозгача, обычно требующих времени и близости, достаточно просто контакта с кожей.

- проектор болевой волны (урон 1 бб область громкий перезарядка хай-тек)

Работает как многозарядная граната. Бьёт по всем, кроме тебя.

- глубинные ушные затычки (носимые хай-тек)

Защищают того, кто их носит от всех ходов и снаряжения мозгача.

Машины

Характеристики машины использует только один ход:

***Лихой водила:** когда ты за рулём...*

... если действуешь под огнём, прибавь силу машины к броску.

... если берёшь что-то силой, прибавь силу машины к броску.

... если угрожаешь насилем, прибавь силу машины к броску.

... если соблазняешь или манипулируешь, прибавь вид машины к броску.

... если помогаешь или мешаешь кому-то, прибавь силу машины к броску.

... если кто-то мешает тебе, прибавь слабость машины к его броску.

Машины

Выбери один из этих профилей:

- Сила +2 вид +1 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +2 броня 0 слабость +1
- Сила +1 вид +2 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +1 броня 2 слабость +2

Выбери шасси:

купе, компакт, седан, джип, пикап, фургон, полуприцеп, автобус, лимузин, скорая, 4x4, трактор, строительная техника.

Выбери один или более вариантов силы:

быстрая, прочная, агрессивная, компактная, огромная, внедорожник, чуткая, неприхотливая, вместительная, рабочая лошадка, простая в ремонте.

Выбери столько вариантов, какая у неё сила.

204 – Постапокалипсис

Выбери один или более вариантов вида:

блестящая, винтажная, новенькая, мощная, роскошная, яркая, крепкая, причудливая, красивая, ручной сборки, шипы и пластины, пёстрая.

Выбери столько вариантов, какой у неё вид.

Выбери один или более вариантов слабости:

медленная, хрупкая, неряшливая, ленивая, тесная, капризная, прожорливая, ненадёжная, громкая, тряская.

Выбери столько вариантов, какая у неё слабость.

Байки

Сила (выбери 1 или 2): быстрый, прочный, агрессивный, компактный, огромный, чуткий.

Вид (выбери 1 или 2): блестящий, винтажный, с высоким рулём, ревущий, широкозадый, мощный, яркий, роскошный.

Слабости (выбери 1): медленный, неаккуратный, прожорливый, мелкий, капризный, ленивый, ненадёжный.

Если по каким-то причинам тебе потребуются параметры твоего байка (обычно они не нужны), его сила +1 внешность +1 броня 1 слабость +1.

Профиль байка может понадобиться игроку в единственном случае: если у его персонажа есть ход **лихой водила**.

Описание машин — это простые признаки, чтобы тебе было ясно, что о них говорить. Именно ты должен придать им значимости в своих ходах и в том, как ты не подаёшь виду, делая их.

Другие машины

Технар с рабочим местом может сделать и более экстремальные машины, чем байки и автомобили. Их характеристики могут доходить до +3 и кто знает, что к ним можно прикрутить. Водила или чоппер + технар с гаражом — вот это будет веселье.

Примеры

После нескольких встреч Бран берёт ход коллекционер из буклета водилы. «Слушай, а можно мне тачку и байк вместо двух машин?» Конечно же можно.

И он строит байк. Он быстрый, прочный, винтажный и ненадёжный: сила +1 вид +1 броня 1 слабость +1.

И ещё машину. Шасси — пикап, это внедорожник, рабочая лошадка, мощный, но тесный и громкий: сила +2 вид +1 броня 2 слабость +2

Мастерские

Реши, что есть в твоей мастерской. Выбери 3: гараж, тёмная комната, оранжерея, умелые сотрудники (Карна, Ту и Пэмминг, например), свалка — источник материалов, грузовик или фургон, замороченная электроника, инструменты и станки, передатчики и приёмники, испытательный полигон, реликвия ушедшего золотого века, ловушки.

Также мастерская может включать в себя систему жизнеобеспечения, которая позволяет персонажу работать в ней над людьми, следуя тем же правилам, что и при работе над техникой. Кроме того, в мастерской может быть компонент или сочетание компонентов, которые составляют мощную пси-антенну, которая даёт персонажу доступ ко втростепенному ходу **погружение** (см. стр. 174).

Карна, Ту и Пэмминг — это просто примеры имён. Если у тебя уже есть подходящие персонажи МЦ, используй их.

Использование мастерской

Когда ты идёшь в свою мастерскую и работаешь над чем-то или пытаешься разобраться в какой-нибудь фиговине, реши, чего ты хочешь добиться и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но...» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- *потребуется часы/дни/недели/месяцы работы;*
- *сначала тебе придётся добыть/построить/починить/разобраться с ____;*
- *тебе понадобится ____, чтобы с этим помочь;*
- *это обойдётся тебе в хренову кучу бабок;*
- *в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;*
- *ты (и коллеги) подставишься под серьёзный удар;*
- *тебе придётся сначала добавить ____ к своей мастерской;*
- *потребуется пара/дюжина/сотня попыток;*
- *тебе придётся разобрать ____, чтобы это сделать.*

МЦ может соединить это все союзом «и» или милосердно подкинуть «или».

Когда ты выполнишь всё необходимое, вперёд — заканчивай то, что делал. МЦ определит его параметры, или опишет его, или сделает ещё что-то необходимое.

Для самых простых проектов, можешь выбрать один вариант, но может быть стоит выбрать два и соединить союзом «или». «Конечно, нет проблем, но тебе понадобится договориться с Мари, чтобы в этом помочь или же ты подставишься под серьёзный удар в ходе экспериментов».

Соединение четырёх вариантов союзом «и» делает проект очень и очень сложным. настолько сложным, что лучше тебе, наверное, просто сказать нет. Для самого сложного, но всё же реального проекта, будет достаточно четырёх вариантов с союзом «или»: «Конечно, нет проблем, но сначала тебе придётся разобраться с тем, как работает изолятор мозговых импульсов, а потом на это потребуются месяцы работы, плюс тебе либо понадобится договориться с Мари, чтобы помочь в этом, либо придётся разобрать мозг Ба.

206 – Постапокалипсис

Но, если ты хочешь за это взяться, я готов!»

Вариант «тебе придётся сначала добавить ____ к своей мастерской» предназначен для ситуаций, когда в мастерской персонажа есть свалка, инструменты и станки, и испытательный полигон, а он хочет просканировать мозг Ба или ещё что-то. «Конечно, нет проблем, но тебе придётся сначала добавить мозгосканнер к своей мастерской». К счастью для персонажей, расширение мастерской — это просто ещё один проект в той же мастерской: «Конечно, ты можешь добавить мозгосканнер к своей мастерской, нет проблем, но тебе понадобится договориться с Мари, чтобы в этом помочь и компоненты обойдутся тебе в хрену тучу бабок».

Однако, когда ставишь эти условия, не забывай о своих замыслах. Твоя задача — сделать так, чтобы постапокалипсис казался реальным и сделать жизнь персонажей не скучной, а не лишать их того, что они хотят или что может быть им полезно.

Когда приходит время описать новое творение технаря:

- Если это оружие или снаряжение, используй описательные метки оружия и снаряжения и добавь специальный ход, если он нужен.
- Если это машина, напиши её профиль и можешь доводить в нём силу, вид и слабость до +3, а броню до 4 и до безумия — плюс то, что на ней установлено. Укажи её шасси, силы, вид, слабости и не ограничивай себя списком чоппера и водилы. Расширяй его на своё усмотрение.
- Если это ещё что-то, почти наверняка ему потребуется специальный ход или парочка, чтобы было ясно как оно работает. Более подробный разбор создания специальных ходов смотри в главе **особые изощрения**, стр. 220.

Банды

Описательные метки банд

Размеры (механическая): когда сражаются банды разных размеров, более маленькая наносит меньше обычного урона той, что больше, а большая наносит больше обычного урона той, что меньше. Каждая степень разницы даёт +1 урона и –1 урона. Порядок размеров такой: пара человек, малая банда, средняя банда, большая банда (см). Смотри подробности в главе **урон и лечение** на стр. 141.

броня n (броня 1, броня 2 и т.д.) (механическая): когда банда получает урон, он уменьшается на n.

Богатая (знак): вне боя банда всегда может наскрести наличности, немного звонких.

урон n (урон 1, урон 2 и т.д.) (механическая): когда банда наносит урон, она наносит урон n.

урон +n (урон +1, урон +2) (механическая): прибавляет n к наносимому урону

Большая (механическая, размер): банда наносит +3 урона паре человек, +2 урона малой банде, +1 урон средней банде и обычный урон другой большой банде.

Жестокая (знак): банда сражается жестоко, злобно, беспощадно, не зная дисциплины и чести. Вероятно, они грабят и уродуют (и едят?) мёртвых, и с гордостью демонстрируют трофеи из убитых.

Малая (механическая, размер): банда наносит +1урона паре человек, обычный урон другой малой банде, –1урона средней банде и –2урона большой банде.

Мобильная (ограничение): банда не привязана к базе. Важно то, что банда без метки мобильная ПРИВЯЗАНА к базе, в этом и ограничение.

Неуправляемая (знак): в банде есть внутренние фракции, которые недолюбливают друг друга и некоторые её члены ставят свои амбиции выше верности. Создай эти фракции и амбициозных засранцев в качестве угроз, и пусть они действуют в соответствие со своими импульсами. См. подробности в главе **фронты**, стр. 113.

Средняя (механическая, размер): банда наносит +2урона паре человек, +1урона малой банде, обычный урон другой большой банде и –1урона большой банде.

Уязвимость: [выбери] (знак, ограничение): это то, как банда реагирует, когда у них всё плохо. Вожак стаи может попытаться заставить банду поступить по-своему, чтобы преодолеть эту реакцию. Также лидер может заставить их твёрдо держаться под её натиском.

- **Болезнь:** если вожак стаи или лидер не позаботится о банде, они, бедняжки, все заболеют. (Хотя, конечно, в эпоху Постапокалипсиса болезни обычно посерьёзнее насморка, так что зря я тут шучу.)
- **Дезертирство:** если банда проигрывает бой, а также если вожак стаи или лидер слишком на них давит, её члены по одному, по двое начинают сваливать.
- **Малоподвижность:** банда не ездит при плохой погоде или не по той местности.
- **Месть:** когда вожак стаи или лидер ослабляет бдительность, жертвы и враги банды начинают по одному, по двое убивать её членов.
- **Обязательства:** кто-то другой обладает властью над вожаком стаи или лидером и может потребовать услуг банды. Выбирай самый неудобный момент.
- **Поломка:** если у банды нет времени и ресурсов, их байки разваливаются на части, и они теряют возможность эффективно сражаться в пути.

Банда вожака

Лидерство: когда твоя банда сражается за тебя, действуй +жёстко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. В ходе боя тратить шансы 1 к 1, чтобы заставить свою банду:

- отважно пойти в атаку;
- твёрдо держаться под натиском врага;
- организованно отступить;
- проявить милосердие к побеждённому врагу;
- сражаться до последнего вздоха.

При провале твоя банда обращается против тебя или пытается сдать врагу.

Банда вожака это часть его поселения. Чтобы создать её и описать, смотри раздел **поселения** ниже.

208 – Постапокалипсис

Банда чоппера

Вожак стаи: когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему, действуй [👤] + жёстко.

На 10+ получи все 3 возможности. На 7–9 выбери 1:

- они делают то, что ты хочешь
- они не наезжают на тебя из-за этого
- тебе не приходится показательно отметить одного из них

При провале кто-то в твоей банде всерьёз бросает вызов твоему лидерству.

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 отъявленных головорезов, оснащённых подобранным или импровизированным оружием и доспехами, и забивших большой болт на дисциплину (*урон 2 банда малая жестокая броня 1*).

Выбери 2:

- твоя банда состоит примерно из 30 отъявленных головорезов (*средняя, а не малая*);
- твоя банда хорошо вооружена (+1урон);
- твоя банда хорошо бронирована (+1брони);
- твоя банда дисциплинирована (убери *жестокая*);
- твоя банда кочевая и может обслуживать и ремонтировать свои байки, не имея базы (добавь *мобильная*);
- твоя банда самодостаточна и может обеспечивать себя грабежами и собирательством (добавь *богатая*).

Затем выбери 1:

- байки твоей банды в плохом состоянии и требуют постоянного внимания (*уязвимость: поломка*);
- байки твоей банды капризны и сложны в обслуживании (*уязвимость: малоподвижность*);
- твоя банда не слишком сплочённая: люди приходят и уходят, когда захотят (*уязвимость: дезертирство*);
- твоя банда в значительном долгу перед кем-то могущественным (*уязвимость: обязательства*);
- твоя банда грязная и нездоровая (*уязвимость: болезнь*).

Вот банда чоптера по имени Вонючка. Она состоит примерно из 30 дисциплинированных головорезов, но она не слишком сплочённая. Урон 2 банда средняя броня 1 уязвимость: дезертирство.

Новая банда

Пара персонажей может получить в качестве варианта развития новую банду, плюс либо ход вожак стаи, либо **лидерство**. Когда так случается, используй следующие правила:

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 отъявленных головорезов, оснащённых подобранным или импровизированным оружием и доспехами (*урон 2 банда малая броня 1*).

Выбери 2:

- твоя банда состоит примерно из 30 отъявленных головорезов (*средняя, а не малая*);

- твоя банда хорошо вооружена (+1урон);
- твоя банда хорошо бронирована (+1брони);
- твоя банда самодостаточна и может обеспечивать себя грабежами и собирательством (добавь *богатая*).

Затем выбери 1:

- у тебя говно, а не оружейная (–1урон);
- твоя банда пренебрегает бронёй (с какого? совсем нихера мозгов нет?) (–1брони);
- твоя банда — стая долбанных гиен (добавь *жестокая*);
- твоя банда не слишком сплочённая, люди приходят и уходят, когда захотят (уязвимость: *дезертирство*);
- твоя банда в значительном долгу перед кем-то могущественным (уязвимость: *обязательства*);
- твоя банда грязная и нездоровая (уязвимость: *болезнь*);
- твоя банда не заботится о безопасности и любить напиваться и хвастаться (уязвимость: *мечь*).

Вот новая банда. Она принадлежит Келлер. Она состоит примерно из 30 головорезов и она самодостаточная, но не заботится о безопасности и очень даже любит напиваться и хвастаться: Урон 2 банда средняя броня 1 богатая уязвимость: мечь.

Банды и фронты

В отношении заметных людей в банде персонажа игрока следуй обычным правилам персонажей МЦ и фронтов:

Когда персонаж МЦ приобретает влияние, запиши его как угрозу. Есть три варианта.

Вариант 1: Он представляет собой качественно новую ситуацию, выражающую недостаток чего-то важного и подразумевает другие индивидуальные угрозы. В этом случае создай новый фронт, а этого персонажа МЦ сделай одной из угроз фронта.

Вариант 2: Он идеально вписывается во фронт, который ты уже создал. В этом случае, запиши его как новую угрозу в этом фронте.

Вариант 3: Ни то, ни другое. В этом случае запиши его как угрозу в глубокий тыл — глубокий тыл это место для угроз, у которых нет фронта.

Это со стр. 122.

Обычно люди из банды персонажа игрока лучше всего впишутся в глубокий тыл и, скорее всего, попадут в категорию тех или иных зверей. Кстати, весьма неплохой вопрос игроку: «Слушай, Келлер, как считаешь, твоя банда это скорее бандиты, охотящаяся стая или кучка сибаритов?» (Игрок Келлер: «а другие варианты есть? Может быть банда верных, добрых и честных бойскаутов?» Я: «а, типа культ? Мне нравится».)

Использование банды в качестве оружия

210 – Постапокалипсис

Когда персонаж делает агрессивный ход — например, угрожает насилием или берёт что-то силой — используемое им оружие определяет то, какой урон он нанесёт, а его броня — то какой урон он получит. То же самое и с бандами.

Если он, например, берёт что-то силой, используя банду вместо оружия и брони, именно его банда наносит и получает урон, в соответствии с параметрами банды и врага.

Например:

Через пару встреч Келлер завела себе банду (урон 2 банда средняя броня 1 богатая уязвимость: мечь) и ход вожак стаи. Она использует банду, чтобы угрожать насилием Три. «Ну всё, Три меня достала. Беру Пловера, Дрочилу, Церковника и Кулака и мы вышибаем ей дверь. Встаём вокруг её постели. Мы вооружены ломом и кувалдами».

Игрок Келлер действует [••••] + жёстко и получает успех на 10+.

Если Три решит противостоять Келлер и огрести, вот какой урон она получит:

- урон 2 из параметров банды, за ломы и кувалды;
- +1 урон за разницу в размерах между бандой и Три. (Поскольку Келлер привела не всю банду, она считается малой, а не средней);
- —ничего, потому что Три не спит в броне;

Итого выходит урон 3.

Если дело обернётся боем, вот какой урон Три нанесёт:

- урон 2 за пистолет у неё под подушкой;
- —1 урон за разницу в размерах между ней и бандой;
- —1 урон за броню 1 у банды;

Итого урон 0.

Ситуация явно не в пользу Три.

Однако банда — это не вещь, как обрез или лом, она состоит из людей. Помни принципы: называй всех, всем давай имена.

Например:

Келлер хочет выкурить людей Хайсона из бункера, который они построили в известковых пустах. «Пlover, возьми Церковника, Кулака и ещё десятерых, и выкурите ублоков».

Пlover такой: «Херассе? Нас тринадцать человек против их тридцати пяти и они уже окопались? Охренела что ли?»

«Пlover? Бегом».

Келлер действует [••••] + жёстко, чтобы заставить банду действовать по-своему. Она получает успех на 10+, так что они делают то, что она хочет, не наезжают на неё из-за этого и ей не приходится показательно отметить Пловера.

«Господи, босс. Прощай, скажи Остров, что я... Короче привет ей передай».

Теперь игрок Келлер действует +жёстко, чтобы взять бункер силой. Её там нет, но ход она всё равно делает, просто используя для этого свою банду. Она получает успех на 7–9. «Чёрт!», — говорит она.

Я изображаю переговоры по радиации. «Босс, мы здесь, но... Чёрт босс, тут полная жопа. Жду указаний».

Мы с игроком Келлер проводим быстрые расчёты. Вот какой урон она нанесёт:

- урон 2, указанный в параметрах банды, за её оружие;
- –Урон за её размер против размера врага (ещё раз — она не использует всю банду, так что она считается малой);
- –Урон за бункер банды Хайсона, который даёт им броню 1;

Итого выходит урон 0. Если она решит нанести ужасающий урон, получится урон 1.

Вот какой урон она получит:

- урон 3, указанный в параметрах банды Хайсона;
- + 1урон за разницу в размерах банд;
- –Урон за броню 1 у её банды;

Итого выходит урон 3;

Это крайне плохо. Если она решит получить мало урона, получится урон 2, тоже так себе.

Келлер должна сделать свой ход взятия силой. Я ей не завидую, но что поделать. Идея была крайне глупая.

«Босс? Запрашиваем разрешения свалить отсюда нахер. Пожалуйста?»

Короче говоря, банда работает практически в точности так же как оружие и броня, но в ней есть личности персонажей МЦ, и именно они получают урон.

Подробности о получении урона бандой смотри в главе урон и лечение на стр. 141.

Навар и проблемы

Это правила для поселений и последователей, у которых есть навар или проблемы.

МЦ, твоя задача взять эти правила и воплотить их в игровую реальность. Обращайся к персонажам, а не к игрокам; не показывай виду; держи под рукой имена жителей поселения и последователей и используй их. Не говори: «Общественный строй твоих последователей разрушается». Говори: «Этой ночью Марсер отрубил руку Джакабаке, потому что хотел забрать его трехлетнего малыша себе. Джакабака сейчас у тебя в палатке, баюкает кровавую культию и плачет как ребёнок»

Рост и дезертирство должны всегда менять размер населения, но что угодно может его изменить. Прибавляй или убирай в районе 10% населения когда захочешь, часто и не только, когда есть навар или проблемы. Можно прибавлять и убирать и больше 10%, если вдруг захочется, но так лучше делать пореже.

Навар

Бартер (1-бартер, –1бартер, +1бартер и т.д.): когда у твоего поселения или последователей есть навар, ты получаешь это количество бартера на свои расходы. Это твоя личная доля их навара.

Насилие: когда у твоих людей есть навар, они «празднуют» агрессивным разгулом.

Озарение: когда у твоих людей есть навар, ты получаешь доступ к второстепенному ходу **озарение**. См. подробности на стр. 174.

Погружение: когда у твоих людей есть навар, ты получаешь доступ ко второстепенному ходу **погружение**. См. подробности на стр. 174.

Праздник: когда у твоих людей есть навар, они празднуют. Может быть, уединённо, а может и публично.

Рост: когда у твоих людей есть навар, их численность растёт. Как правило, в каждый период с наваром она должна значительно вырасти, примерно на 10–15%.

Ступор: когда у твоих людей есть навар, они ширяются до состояния полного ступора.

Проблемы

Безделье: когда у твоих людей проблемы, им нечем заняться. Они занимаются тем, что может их развлечь: действуют на основе своих импульсов угрозы. Смотри подробности в главе **фронты**, стр. 113.

Болезнь: когда у твоих людей проблемы, здоровье их коллективно подводит.

Голод: голод — это как недоедание в квадрате. Чудовищная нехватка пищи и воды, никто из твоих людей не может обеспечить даже базовые потребности.

Дезертирство: когда у твоих людей проблемы, они от тебя сваливают. За период проблем обычно уходит около 10–15%.

Дикость: когда у твоих людей проблемы, общественный строй твоих последователей разрушается. Социальные нормы и человеческие взаимоотношения рушатся.

Месть: твои прошлые жертвы и враги находят твою уязвимость и наносят туда настолько сильный удар, насколько могут.

Недоедание: когда у твоих людей проблемы, у них не хватает еды. Главной их задачей становится прокормить себя.

Обязательства: ваши обязательства по отношению к кому-то за пределами группы становятся срочными и трудными, хотя раньше исполнять их было легко.

Осуждение: когда у твоих людей проблемы, они винят в этом тебя. И это не шутки.

Отчаяние: когда у твоих людей проблемы, они готовы на всё, чтобы обеспечить себе будущее, в том числе напасть на своих.

Страхи: когда у твоих людей проблемы, они впадают от них в дикий ужас. Развивается паранойя, они начинают копить припасы, опасаясь за свои шансы на выживание. Последователи и поселения

Последователи и поселение

Последователи

Процветание (зуру): процветание, избыток и проблемы зависят от твоих последователей. В начале встречи оцени $\begin{bmatrix} \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot \\ \cdot & \cdot & \cdot \end{bmatrix}$ + процветание. На 10+ у твоих последователей есть навар. На 7–9 у них есть навар, но выбери 1 проблему. При провале они по уши в проблемах. Если в их наваре указан бартер, скажем 1-бартер или 2-бартера, это твоя личная доля.

По умолчанию у тебя около 20 последователей, верных, но без фанатизма. У них есть своя собственная жизнь, связанная с местным населением (*процветание* + 1, *навар*: 1 бартер, *проблема*: дезертирство)

Охарактеризуй их: твой культ, твоя семья, твоя сцена, твои сотрудники, твои ученики, твои придворные. Если ты путешествуешь, реши, путешествуют ли они с тобой или обитают в своих поселениях.

Выбери 2:

- Твои последователи преданы тебе (*навар*: +1 бартер и замени *проблему*: дезертирство на *проблему*: недоедание);
- Твои последователи успешны в делах (+1 *процветание*);
- Твои последователи, все вместе, составляют мощную пси-антенну (*навар*: +погружение);
- Твои последователи радостны и любят праздновать (*навар*: +праздник);
- Твои последователи суровы и любят поспорить (*навар*: +озарение);
- Твои последователи трудолюбивы и серьёзны (*навар*: +1 бартер);
- Твои последователи активны, полны энтузиазма и успешно привлекают новых (*навар*: +рост).

Выбери 2:

- У тебя немного последователей, 10 или меньше (*навар*: –1 бартер);
- Твои последователи на самом деле не твои, скорее ты принадлежишь им (*проблема*: осуждение, вместо *проблемы*: дезертирство);
- Твои последователи во всём в своей жизни и потребностях полагаются на тебя (*проблема*: +отчаяние);
- Твои последователи сидят на наркотиках (*навар*: +ступор);
- Твои последователи презируют моду, роскошь и удобства (*проблема*: +болезни);
- Твои последователи презируют закон, мир, рассудок и общество (*навар*: +насилие);
- Твои последователи декаденты и извращенцы (*проблема*: +дикость).

Вот последователи гуру по имени Прах, пустынного пророка Солнца и Ветра. Они его культ. Они преданы ему и составляют мощную пси-антенну, но они малочисленны и презирают моду, роскошь и удобства: процветание +1 навар: 1 бартер, погружение проблема: недоедание, болезни).

В начале встречи, когда Прах оценивает процветание, и вот какой может быть исход:

На 10+ Прах получает 1 бартер и погружение.

На 7–9 Прах получает 1 бартер и погружение, но должен выбрать либо недоедание, либо болезни.

При провале нет ни бартера, ни погружения, а последователи Праха недоедают и болеют.

Поселение вожака

Богатство (вожак): если твоё поселение в безопасности и твоё правление не вызывает сомнений, в начале встречи действуй [•][•][•][•] жёстко. На 10+ на этой сессии у тебя есть навар на нужды этой встречи. На 7–9 у тебя есть навар, но выбери 1 проблему. При провале или если твоё поселение в опасности, или твоей власти брошен вызов, у твоего поселения проблемы. Точное значение наvara и список проблем зависит от поселения.

По умолчанию в твоём поселении:

- 75–150 душ;
- гешефты — немного охоты, земледелие в зачаточном состоянии и собирательство (навар: 1 бартер, проблема: недоедание);
- импровизированный лагерь из бетона, листового металла и арматуры (твоя банда получает +1брони, когда сражается под его защитой);
- оружейная с подобранным и импровизированным оружием;
- банда примерно из 40 головорезов (урон 3 банда средняя неуправляемая броня 1).

Выбери 4:

- у тебя большое население, 200–300 душ (навар: +1 бартер, проблема: +болезни);
- у тебя маленькое население, 50–60 душ (проблема: страхи вместо проблемы: недоедание);
- в качестве гешефта добавь прибыльные грабежи (навар: +1 бартер, проблема: +мать);
- в качестве гешефта добавь дань за защиту (навар: +1 бартер, проблема: +обязательства);
- в качестве гешефта добавь завод (навар: +1 бартер, проблема: +безделье);
- в качестве гешефта добавь шумный, широко известный рынок (навар: +1 бартер, проблема: +безделье);
- у тебя большая, а не средняя банда, 60 головорезов или около того;
- твоя банда дисциплинирована (убери метку неуправляемая);
- у тебя богатая и разнообразная оружейная (твоя банда наносит +1урон);
- твой лагерь — это высокий, основательный и мощный комплекс из камня и железа (твоя банда получает +2брони, когда сражается под его защитой).

Затем выбери 2:

- твоё население грязное и нездоровое (проблема: +болезни);
- твоё население ленивое и сидит на наркотиках (проблема: +голод);
- твоё население декадентское и развращённое (навар: –1 бартер, проблема: +дикость);
- твоё поселение платит дань за защиту (навар: –1 бартер, проблема: +мечь);

- у тебя малая, а не средняя банда, всего 10–20 головорезов;
- твоя банда — стая долбанных гиен (*проблема: дикость*);
- у тебя дерьмо, а не оружейная (твоя банда наносит –1урон);
- твой лагерь — это, в основном, палатки, навесы и деревянные стены (твоя банда не получает бонуса к броне, когда сражается под его защитой).

Вот поселение и банда вожака по имени Дядя. Поселение большое, они зарабатывают прибыльными грабежами, у них есть шумный известный рынок, а лагерь высокий, основательный и мощный. Однако, население здесь грязное и нездоровое, а банда — стая долбанных гиен. Поселение: навар: 3 бартера проблемы: недоедание мест безделье дикость. Банда урон 3 банда средняя неуправляемая броня 1 (броня 3 при защите поселения).

*В начале встречи, когда Дядя делает бросок хода **богатство**, то вот какой может быть исход: На 10+ Дядя получает 3 бартера на эту встречу.*

На 7–9 Дядя получает 3 бартера на эту встречу, но должен выбрать одно: недоедание, мест, безделье или дикость.

При провале Дядя не получает бартера, зато получает недоедание, мест, безделье и дикость, всё сразу.

Небольшое поселение

Некоторые персонажи в качестве варианта развития могут выбрать поселение и ход **богатство**. Когда такое происходит, для создания поселения обычно стоит использовать вот эти правила, а не правила вожака. Эти поселения меньше, чем у вожака и не включают в себя банду.

По умолчанию в твоём поселении:

- 60-80 душ;
- в качестве гешефтов: собирательство, зачаточное земледелие и мелкая торговля (*навар: 1 бартер, проблема: страхи*);
- относительно надёжный дом или небольшой лагерь.

Выбери 2:

- у тебя довольно большое население, около 100 душ (*навар: +1 бартер, проблема: +недоедание*);
- у тебя маленькое население, 20-25 душ (*убери проблему: страхи*);
- в качестве гешефта добавь дань за защиту (*навар: +1 бартер, проблема: +обязательства*);
- в качестве гешефта добавь завод (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);
- в качестве гешефта добавь технические знания или торговлю ценным продуктом (*навар: +1 бартер, проблема: +безделье*);
- в качестве гешефта добавь шумный, широко известный рынок (*навар: +1 бартер, проблема: +обязательства*);
- твои люди активны, полны энтузиазма и успешно привлекают новых (*навар: +рост*).

Затем выбери 1:

- твоё население грязное и нездоровое (*проблема: +болезни*);
- твоё население ленивое и сидит на наркотиках (*проблема: +голод*);

216 – Постапокалипсис

- твоё население декадентское и развращённое (*навар: –1бартер, проблема: +дикость*);
- твоё поселение платит дань за защиту (*навар: –1 бартер, проблема: +месть*);
- твои люди во всём в своей жизни и потребностях полагаются на тебя (*проблема: +отчаяние*).

После нескольких игровых встреч Мари получает небольшое поселение и богатство. Население в нём маленькое, они успешно привлекают новых людей, а ещё они декаденты и извращенцы. Навар: 1 бартер, рост проблема: дикость).

*В начале встречи, когда Мари делает бросок хода **богатство** вот какой может быть исход:*

На 10+ Мари получит 1 бартер на эту встречу и её поселение растёт.

На 7–9 Мари получит 1 бартер на эту встречу и её поселение растёт, но они впадают в дикость.

При провале Мари не получает бартера и её поселение не растёт; вместо этого они впадают в дикость.

Гешефты поселения

Гешефты поселения с точки зрения игромеханики — это не то же самое, что гешефты комбинатора, потому что они принадлежат населению, а не персонажу игрока. Ход **богатство** определяет успех и неудачи гешефтов.

Бригады и гешефты

Бригада/контакты

Твоя бригада или контакты могут полностью состоять из персонажей игроков, или из персонажей МЦ, или смеси тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их — имена (скажем, Габбл, Хаим, Пе и Тоций) и одна строчка описания — вместе с МЦ. Убедись, что они компетентны и подходят для выбранных тобой гешефтов.

Как и в случае членов банды, как только член бригады или контакт получит определённый характер, его надо записать в качестве угрозы. Обычно это угроза в глубоком тылу, но иногда она отлично вписывается в полноценный фронт. Туда её и запиши.

Гешефты

Халтура (комбинатор): ты получаешь жонглирование 2. Между встречами или когда в игре происходит затишье, выбери несколько гешефтов, над которыми будешь работать. Выбирай не больше, чем значение жонглирования. Действуй +круто. На 10+ ты получаешь профит от всех выбранных гешефтов. На 7–9 ты получаешь профит как минимум от 1, если выберешь больше, получишь катастрофу от 1 и профит от остальных. При провале тебя ждут сплошные катастрофы. Гешефты, над которыми ты не работал, не приносят ни профита, ни катастрофы. Когда ты получаешь новый гешефт, ты также получаешь +1 жонглирование.

Халтурой занимаются, когда в действии происходит затишье, и она даёт тебе отличные зацепки для продолжения:

Оплачиваемые гешефты в кадре:

- Профит: ты можешь решить, показать ли финал удачного гешефта или просто вкратце описать, как это происходило за кадром.
- Катастрофа: ты можешь вступить в тот момент, когда гешефт покатится ко всем чертям, или вкратце описать, как это случилось, и вступить уже на этапе последствий.
- Игнорирование: забудь о нём, игнорируемый оплачиваемый гешефт ничего не значит.

Гешефты-обязательства в кадре:

- Профит: ты можешь либо вступить в конце, когда персонаж чего-то добился, либо просто оставить это без особого внимания.
- Катастрофа: как правило, ты должен вступить в момент, когда всё покатится к чёрту.
- Игнорирование: игнорируемое обязательство — это шанс для тебя. Хватайся за него.

Когда игрок объявляет, над какими гешефтами работает его персонаж, обязательно задай достаточно вопросов, чтобы иметь возможность сказать, что из этого выйдет. Если он такой «я выступаю посредником при сделке», прерви его, прежде чем он сделает бросок и спроси что за сделка заключается, между кем и кем, на какой предмет? Если он этого не придумал, можете устроить на пару небольшой мозговой штурм.

Катастрофа гешефта — это такой же ход, как обычно: обращайся к персонажу, а не к игроку; делай ход, но не подавай виду и не называй его.

Гешефты записаны в таком виде (профит / катастрофа)

Оплачиваемые гешефты:

- Телохранители (*1 бартер/ввязались в бой*);
- Наблюдение (*1 бартер/обмануты*);
- Грабёж (*1 бартер/ввязались в бой*);
- Костоломы (*1 бартер/повержены*);
- Честная работа (*1 бартер/нищета*);
- Эскорт (*1 бартер/привязанность*);
- Доставка (*1 бартер/налёт*);
- Внедрение (*1 бартер/раскрыты*);
- Собирательство (*1 бартер/нищета*);
- Посредничество (*1 бартер/демпинг*);
- Техническая работа (*2 бартера/демпинг*);
- Секс (*2 бартера/привязанность*);
- Оборона лагеря (*2 бартера/проникновение*);
- Убийства (*3 бартера/ввязались в бой*).

Ввязались в бой: предполагалось, что это будет решительное действие почти или совсем без сопротивления, но вместо этого бригада попала в ловушку, была зажата в угол или перехвачена.

Демпинг: бригада сделала своё дело, но какой то козёл сбил цены и выдал их с рынка. Теперь у них на руках результат работы или товар, а покупателей нет.

218 – Постапокалипсис

Налёт: кто-то ждал бригаду по пути или в месте назначения, чтобы отнять то, что они доставляли.

Нищета: они вкалывали как проклятые, но может быть им не заплатили, может быть не нашлось покупателей, да что угодно — они не получили ничего.

Обмануты: изучив обстановку, бригада посчитала, что все отлично и все схвачено, но это было совсем, совсем не так.

Повержены: кого бы команда не собиралась подчинить, они не подчинились. Бригада теряет контроль над ситуацией и его захватывает кто-то другой.

Привязанность: всё должно было быть чистым бизнесом, но нет же — кто-то приплёл сюда личные эмоции. Кто-то из бригады, клиент, или кто-то, привязанный к клиенту. (Можешь спросить комбинатора: «это твои эмоции?»)

Проникновение: кто-то проник туда, где ему не место. Может быть, бригада это понимает, а может быть ещё нет.

Раскрыты: бригада обнаружена. Это может быть просто признак: дверь, которая должна была быть закрыта, оказалась приоткрыта; смазанный отпечаток подошвы и т.д. А могут быть прожектора, крики и полный провал.

Гешефты-обязательства:

Выплачивать долги (ты аккуратно платишь/они просрочены). Игнорирование: ты задерживаешься с оплатой, за тобой приходят ростовщики, чтобы заставить платить по счетам.

Защищать кого-то (с ним всё хорошо/его больше нет). Игнорирование: с ними происходит что-то плохое, они в серьёзной опасности и с этим надо будет что-то сделать в ходе игры.

Избегать кого-то (ты держишься подальше/тебя застали там, где не надо) Игнорирование: они повсюду ищут тебя, придётся постараться, чтобы их избежать.

Искать ответы (ты нашёл улику/ты вытянул пустышку) Игнорирование: тайна усугубляется или что-то выставляет собранные тобой улики в новом, сложном свете. Всё это время ты ошибался.

Отомстить (ты кого-то наказал/тебя унизили) Игнорирование: твоя месть не достигла цели. Они рядом, те кто обидел тебя; ты видишь их повсюду и они такие радостные. Они что, издеваются? Смеются у тебя за спиной?

Следить, чтобы кто-то был счастлив (он счастлив благодаря тебе/ты облажался) Игнорирование: ты в чем-то, по мелочи, его подвёл. Он это почувствует. (Этот гешефт комбинатор получает как последствие секс-хода.)

Сохранять честь (ты сдержал слово и сохранил имя/ты пересёк черту) Игнорирование: кто-то распространяет слухи о тебе или ты пошёл на компромисс — не пересёк черту, но подошёл вплотную — и об этом начинают говорить. В игре ты начинаешь слышать о себе дурное и люди реагируют на тебя не так, как ты надеялся.

Стремиться к роскоши (красиво жить не запретишь/ты крепко попал) Игнорирование: твоя жизнь остаётся отвратной, неудобной и неприятной.

У Вильсона есть такие гешефты: честная работа (1 бартер/нищета), доставка (1 бартер/налёт), посредничество (1 бартер/демпинг) и стремиться к роскоши (красиво жить не запретишь/ты крепко попал/игнорирование: твоя жизнь остаётся отвратной). У него жонглирование 2.

*В начале первой встречи Вильсон делает бросок для хода **халтура**. Он может выбрать работу над 1 или 2 гешефтами, потому что его жонглирование 2. Он выбирает 2: посредничество и доставка. Вот возможные результаты:*

На 10+ Вильсон работает посредником и производит доставку, получая 2 бартера.

На 7–9 Вильсон получает катастрофу от одного и профит от остальных (то есть от остального одного). Он выбирает: 1 бартер за посредничество, но попасть под налёт или 1 бартер за успешную доставку, но демпинг при посредничестве.

При провале Вильсона попадает под налёт при совершении доставки и становится жертвой демпинга при посредничестве.

Вильсон не выбрал работу над гешефтом-обязательством, так что каков бы не был бросок, его жизнь остаётся отвратной, неудобной и неприятной.



ОСОБЫЕ
ИЗОЩРЕНИЯ



ОСОБЫЕ ИЗОЩРЕНИЯ

Не стоит думать, что специальные ходы — это просто: «если заходишь на территорию Дреммера, действуй $\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}$ +умно, чтобы заранее заметить засаду». На самом деле они могут быть гораздо интереснее.

Изменение действий

Вот специальный ход угрозы, который изменяет почти все остальные ходы (новички в игре часто просят такой ход):

***Всё непросто.** Когда персонаж игрока делает ход, МЦ решает обычный он, сложный или безумно сложный. Если он сложный, игрок получает -1 к броску. Если он безумно сложный, игрок получает -2 к броску.*

Несколько групп в ходе плейтеста хотели такой или похожий ход. После первой же встречи они от него отказались. Он не добавлял в игру ничего интересного, но усложнял каждый другой ход. Так что, конечно, этот специальный ход соответствует правилам и вы можете его попробовать, но не думаю, что вы оставите его в игре.

Вот похожий специальный ход угрозы, но он хотя бы сосредоточен на участвующих персонажах:

Когда персонаж игрока делает ход против персонажа МЦ там, где этот персонаж МЦ силен, персонаж МЦ может помешать. Считай будто персонаж МЦ учёл $\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}\boxed{\bullet}$ +историю и получил $10+$ на броске: игрок получает -2 к броску.

Это работает, когда, например, ты ввязался в драку с Рольфболом, у которого кулаки, как булыжники или когда тебя привязал к столу Гром, который отлично умеет привязывать людей к столам.

Оба этих хода будут ходами угроз в глубоком тылу, поскольку не привязаны к какой-то определённой угрозе.

Естественно, специальные ходы, привязанные к какой-то угрозе, наиболее сфокусированы:

Если ты ввязался в кулачный бой с Рольфболом и получил урон, в дополнение к обычному урону получи ещё и шок (бб).

Эффект таков: если ты просто шатаешься по округе в полубоморочном состоянии, то всё нормально. А если ты пытаешься делать что-то другое, то ты **действуешь под огнём**.

Или:

Гром взялся за тебя, он привязывает тебя к столу и ты знаешь, что в этом он, сука, спец. Если пытаешься вырваться, действуй [••][••]+жёстко. При успехе ты вырываешься, но не просто так. На 10+ выбери 1, на 7–9 — выбери 2:

- *у тебя уходит на это час и ты весь выдохся, получи шок (бб);*
 - *ты пострадал; вырываясь, ты в кровь ободрал руки и ноги, получи урон 1 (бб);*
 - *тебе пришлось подкупить Ине, сестру Грома, и она тебе помогла. Это обошлось тебе в 1 бартер.*
- Специальные ходы угроз могут быть общими или специфичными, широкими или сфокусированными. Записывай общие в глубоком тылу.
 - Специальные ходы могут соответствовать правилам, но тем не менее оставаться не интересными в игре. Выбрось их, если от них нет пользы.

Заполнение белых пятен в мире

А вот пара очень похожих ходов от Джонстона Метцера, который посчитал, что базовый подход игры к скрытности («ты действуешь под огнём и “огонь” это то, заметят ли тебя?») его не удовлетворяет:

Когда ты куда-то скрытно проникаешь, действуй [.] [.] [.] +круто. На 10+ оба варианта.

На 7–9 выбери 1:

- ты туда проник;
- тебя не заметили.

При провале — ни то, ни другое.

Когда ты пытаешься что-то украсть, действуй [.] [.] [.] +круто. На 10+ оба варианта. На

7–9 выбери 1:

- ты это получил;
- ты ушёл незамеченным.

При провале — ни то, ни другое.

А вот несколько специальных второстепенных ходов от Джона Харпера, написанных, чтобы показать ограниченность ресурсов в эпоху постапокалипсиса:

После битвы с использованием машин, пушек и снаряжения, действуй [.] [.] [.] +умно. На 10+ ты сэкономил ресурсы. Молодец. На 7–9 выбери 1:

- У тебя почти кончилось горючее.
- У тебя почти кончились патроны.
- Твоё снаряжение требует ремонта и обслуживания

При провале МЦ делает жёсткий ход как обычно (или говорит, что все три варианта сработали, или что один из ресурсов закончился полностью).

Когда твоя банда или последователи наслаждаются тем, от чего особенно тащатся, получи +1, когда делаешь броски против них.

Когда ты ищешь что-то в руинах, действуй [.] [.] [.] +умно. На 10+ выбери два и ты нашёл всякую всячину на 1 бартер. На 7–9 ты нашёл всякую всячину на 1 бартер и выбери одно:

- Ты нашёл её быстро.
- Ты нашёл её без особых проблем.
- Ты нашёл ценный предмет.
- Ты нашёл хай-тек предмет.

- Создавай специальные второстепенные ходы, чтобы подчеркнуть своё видение постапокалипсиса.

... и в персонажах

А вот специальный ход персонажа от Джона Харпера и Брэндона Амансио. У водилы, ставшего стрелком, которым играл Брэндон, настало время для развития, и Брэндон хотел новый ход, причём по-настоящему НОВЫЙ. Итак:

Убийца: *Когда ты атакуешь из укрытия или в обстоятельствах, которые заранее подготовил, ты наносишь бронебойный урон.*

А вот специальный ход персонажа от Бена Рея. Та же ситуация, но с мозгачом по имени Смит:

***Весёлая келья:** У тебя есть некое место (металлический стол, жуткое оборудование) в котором ты можешь разбираться с разумом пленных и беспомощных людей и вносить в него изменения, используя правила мастерской технаря.*

Оба хода были вариантами развития персонажа. В обоих случаях я не знаю, отмечал ли игрок вариант развития в своём буклете и если да, то какой. Если ты создашь подобные специальные ходы персонажей, можешь сам решать, как именно поступить.

Но специальный ход персонажа вообще не должен считаться вариантом развития. Вот новый ход для ангела Гейба, которым играл Гарри Ли. Гейб в самый первый раз использовал **целительное касание**, чтобы помочь своей подруге Джессике, технарю, но Гарри провалил бросок. По правилам он только что, безо всякой подготовки, открыл их мозги мировому вихрю.

В этой игре сутью мирового вихря была любовь.

«Я не буду говорить тебе, что ты в неё влюбился», — сказал я, — «это тебе решать. Но»:

***Память о душе Джессики:** когда ты делаешь что-то, что ставит интересы Джессики превыше твоих, отметь круг опыта.*

Гейб и так был белым рыцарем, а не жёстким озлобленным ангелом и ухватился за этот шанс, как безумный.

- Ты можешь создавать специальные ходы для существующих персонажей игроков.
- Они могут считаться вариантом развития персонажа, а могут и не считаться, в зависимости от их функции.

Новые персонажи

А вот возможные ходы для новых типов персонажей:

***Все хотят кушать:** когда ты хочешь узнать что-то о ком-то важном (тебе решать), действуй +пылко. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:*

- как у него дела? как там он?
- что или кого он больше всего любит?
- кого он знает, любит и/или доверяет?
- когда я в следующий раз его увижу?
- как к нему подобраться, физически или эмоционально?

***Дай только повод:** назови кого-то, кто, вероятно, может съест, вытить или иным образом проглотить то, чего ты касался. Если это персонаж МЦ, действуй +жёстко, если персонаж игрока, встопни +историю. На 10+ он делает это и получает урон 4 (бб) в течение следующих 24 часов. На 7–9 это будет урон 2 (бб). При провале несколько человек на выбор МЦ, возможно, включая твоего персонажа, а может и нет, страдают от этого и получают урон 3 (бб).*

Кровавая ярость: когда ты получаешь урон, учти этот [••:••]+урон. На 10+ получи +1 постоянно, пока не исцелишь хотя бы часть урона. На 7–9 получи +1 к следующему броску. При провале получи урон 1 или –1 постоянно, пока не исцелишь хотя бы часть урона, на твой выбор.
[Бен Рей]

Защита: когда другой игрок совершает бросок, чтобы помешать тебе, отметь круг опыта.
[Бен Рей]

Не просто убийство, а искусство: когда у тебя есть время за кадром, назови персонажа МЦ, кратко опиши, как ты его убиваешь и действуй [••:••]+круто. На 10+ всё происходит так, как ты сказал. На 7–9 выбери 1:

- Ты его убил, но не успел скрыться. Ты прямо на месте преступления.
- Ты его убил и успел скрыться, но для этого тебе пришлось ____ (МЦ скажет что именно).
- Тебе пришлось всё отменить. Ты ушёл незамеченным и не оставил следов.

При провале тебя застали с поличным.

- Когда ты делаешь ходы для новых персонажей, играй на их преимуществах. Не старайся защититиь от них других персонажей, особенно персонажей МЦ.

Навёрстывание, подготовка

А вот несколько специальных подготовительных ходов. Они из игры, которую я водил, и в которой мы пропустили несколько недель подряд. Наша коллективная память слабе-ла и мы потеряли разгон, так что, когда мы наконец снова собрались, я раздал вот такие ходы. В них упоминаются люди и события, уже обозначенные в игре:

Дорогая Келлер, пожалуйста, действуй [••:~]+круто. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2:

- головные боли значительно усилились;
- у тебя всё чаще и чаще случаются провалы в памяти;
- ты ешь очень странные вещи.

При провале я выберу 2 за тебя.

Люблю, целую, твой МЦ.

Дорогой Лафферти, пожалуйста, действуй [••:~]+умно. На 10+ выбери 2. На 7–9 выбери 1:

- теперь, когда Корвин пропал, ты нашёл другого партнёра для работы;
- ты организовал заряженный аккумулятор для вертолётa, он у тебя в ящике;
- в настоящее время ты больше знаешь о Сканнере, чем он о тебе.

При провале всё равно выбери один вариант, но не тот, где Сканнер.

Люблю, целую, твой МЦ.

Дорогая Роза, пожалуйста, действуй [••:~]+жёстко. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2:

- твоя мать поселилась у тебя, выматривая Келлер;
- Эйч стал делать то, что Эл ему говорит;
- Ножки поставляет тебе все свежие овощи.

При провале ага, все три сразу.

Люблю, целую, твой МЦ.

Дорогая Вега, пожалуйста, действуй [•][•][•] + жёстко. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2:

- Люди Рольфбола скинули его, заодно кое-кого пришив.
- Те, кто первыми приходят на твой рынок, не получают лучших мест. Их оставляют для тех, кто нравится Чайнику. Все хотят нравиться Чайнику.
- Твоя новая подруга, Кола, убита в твоей комнате.

При провале все 3. Ха-ха.

Люблю, целую, твой МЦ.

Они отлично сработали. Они напомнили нам, что было раньше и начали новую встречу, на которой всё сразу завертелось.

Можно использовать специальные ходы и для того, чтобы быстро запустить игру. Вот ходы из сценария «Слепой Блю и Топор-сити», которые раздаются вместе с буклетами персонажей.

Дорогой вожак,

Создай своего персонажа, следуя правилам в буклете, но с 2 исключениями: твой поселение называется Топор-сити и ты не можешь сделать свою банду маленькой.

Ты вёл кровавую войну с враждебным вождём по имени Амбра. У Амбры есть лагерь в паре миль от твоего, за рекой. Его банда немногочисленна, но сражается с яростью, выходящей за рамки понимания. Ты поймал как минимум одного шпиона — девушку по имени Мичи. Она раскрыла себя, пырнув тебя ножом.

Когда создашь персонажа, до начала встречи, я спрошу, как у тебя дела после того, как Мичи тебя пырнула. Действуй [•][•][•] + круто. На 10+ скажи мне, что всё отлично, ты отобрал у неё нож, прежде чем она успела тебя как следует достать. На 7–9 скажи, что всё отлично, она тебя порезала, но ангел всё залатал, нет проблем. При провале скажи, что она засадила тебе нож под ребро, и ты сам не знаешь, как у тебя дела.

Ещё я спрошу, как идёт война. Действуй [•][•][•] + жёстко. При успехе, выбери, что из следующего правда. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 3:

- Твой пограничный патруль во главе с твоим другом Ба напоролся на банду Амбры. Никто не выжил.
- Амбре удалось построить укрепленные бункеры на расстоянии выстрела от твоего лагеря, и теперь он не даёт вам высунуть головы.
- Амбра захватил и перегородил реку, отрезав вас от транспорта, торговли и пополнения запасов.
- Ты не знаешь, сколько ещё осталось шпионов, кроме Мичи, и кто это может быть.
- Твоя бывшая правая рука Даствич, говорит людям, что сможет заключит мир с Амброй и спасти всех и что твоё время вожака прошло. Она набирает популярность.

При провале все 5 — правда. Удачи, лошара.

Люблю, целую, твой МЦ.

Дорогой мозгач,

Создай своего персонажа, следуя правилам в буклете.

Ты живёшь в поселении под названием Топор-сити. Топор-сити ведёт войну с враждебным вождём по имени Амбра, банда которого сражается с яростью выходящей за рамки понимания. Ты занимаешься важными пленниками: вероятным шпионом, боссом вражеской банды, возможно, ещё кем-то. Но что более интересно, похоже, сам мировой вихрь обратился против Топор-сити.

Когда создашь персонажа, перед началом встречи, я спрошу тебя, что ты выяснил. Действуй ☐.☐.☐.+странно. При успехе, задай мне следующие вопросы. На 10+ задай 3, на 7–9 — задай 2:

- Мичи и правда шпионка Амбры?
- Почему фанатики Амбры сражаются так... упорно?
- На что или на кого так сильно нацелился мировой вихрь?
- Кто ещё впутан в эту историю?

При провале всё равно задай два вопроса, но ты и сам впутан в эту ситуацию.

Потом я назову тебе имена персонажей МЦ и некоторые обстоятельства. Выбери как минимум 3 из следующего:

- Кто из них влюблён в тебя?
- Кого из них ты поработил?
- Кого из них ты собираешься убить?
- В кого из них ты влюблён?

Люблю, целую, твой МЦ.

В сценарии также есть подобные специальные ходы подготовки для ангела, артиста и персонажа, склонного к насилию (стрелка, чоппера или чертовки).

- Специальные ходы могут быть крупномасштабными, ситуационными, личными и одноразовыми.

Играем с формой

А вот весьма интересный специальный второстепенный ход:

Когда ты задним числом объявил, что что-то заранее подготовил, действуй ☐.☐.☐.+умно. На 10+ всё происходит так, как ты сказал. На 7–9 да, ты всё подготовил, но в критический момент МЦ может ввести проблему или задержку. При провале да, ты всё подготовил, но с тех пор неизвестные тебе обстоятельства серьёзно изменились.

Это даёт возможность игрокам вдруг вываливать на тебя неожиданные вещи. «Слушай, Рольфбол, видишь красную точку у себя на груди? Это снайпер, которого я привёл» или «О, конечно я заправил зверя, когда мы уезжали из Топор-сити». Ход позволяет тебе, МЦ, согласиться на это, но не всегда действовать так, как хочет игрок. Иногда ты сможешь сказать: «Точно, так и есть! Снайпер!», а иногда: «Да, кстати, насчёт этого. Ты всё ждал, когда появится эта точка, а её нет и нет. Что делаешь?»

Вполне нормально, если ход происходит из того, что происходит за столом в реальном мире, а не выдуманном мире, где действуют персонажи. В конце концов, ход **богатство** у вожака «в начале встречи» делает то же самое без каких-либо проблем. Однако, хоч

228 – Постапокалипсис

отметить, что этот ход особенно сильно меняет творческую динамику игры. Он маленький, но основополагающий. Он означает, что игроки могут быть менее осторожными с тем, во что встраивают своих персонажей, а тебе, МЦ, нужно быть готовым больше импровизировать, создавая новый подход к ситуации. Такой Постапокалипсис подойдёт не всем.

Так или иначе, можно действовать $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot} + \text{умно}$, но есть и другой способ:

Когда ты задним числом объявил, что что-то заранее подготовил, учти $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot} + \text{бартер}$, который потратил.

Основываясь на потраченном бартере ход становится, с одной стороны, более демократичным (ведь у кого угодно может завалиться немного бартера, но не у всех есть умно +2), а с другой — более жёстким и циничным. Ты можешь делать что-то задним числом потому что ты богат, а не потому что умен.

Или вот, глянь-ка на это:

Когда ты задним числом объявил, что что-то заранее подготовил, учти $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot} + \text{историю}$...

Теперь, когда ты кого-то хорошо знаешь, означает возможность помогать/мешать им не только при бросках кубиков, но и помогать и мешать *вот так*. Задним числом да ещё и в стиле: я привёл снайпера и не забыл заправить бак. Отличное использование истории, а?

Однако тут есть одна дыра — персонажи МЦ. Этот специальный ход добавляет новый раздел в оценку человека:

Когда ты оцениваешь человека во время напряжённого общения, действуй $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot} + \text{умно}$. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, тратить запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- говорит ли твой персонаж правду?
- что твой персонаж на самом деле чувствует?
- что твой персонаж намерен сделать?
- что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?
- как я могу заставить твоего персонажа ___?

Если ты оцениваешь персонажа МЦ, на 10+, кроме шанса ты можешь:

- дать себе историю = 0 с ним, если у тебя нет с ним истории.
- прибавить +1 к своей истории с ним, если она у тебя есть (макс. история +3).

Так что теперь у персонажей игроков может быть история с персонажами МЦ. Запасайтесь блокнотами!

И это вносит второе, небольшое, но основополагающее изменение в игровой процесс. Теперь персонажи игроков могут задним числом предпринимать меры предосторожности, и игрок может вносить игромеханический вклад в персонажей МЦ. Неявный

эффект и того и другого заключается в том, что это расширяет область влияния игроков на персонажей МЦ: в прошлое и в область за кадром. Они переходят к новой игре, игре, которая основана на Постапокалипсисе, но им уже не является.

- Специальные ходы могут менять или заменять существующие.
- Специальные ходы могут относиться к действиям игроков, действиям персонажей или к тому и другому.
- Специальные ходы могут добавлять и использовать новые характеристики.
- Специальные ходы могут неявным образом изменять творческую динамику игры. Подумайте хорошенько.

Вообще не Постапокалипсис

Как там: «Основана на Постапокалипсисе, но им уже не является»? Ещё бы!

Вот новый ход подготовки от Бена Рея для использования в зомби-апокалипсисе на основе Постапокалипсиса:

Если ты главный, то действуй [.] + жёстко. Насколько ты готов допустить в свою группу тех, кто станет обузой. На 10+ выбери 1. На 7–9 выбери 2. При провале получи автоматом всех 4-ых, слабак.

- Беременная женщина.
- Влюблённая пара, неадекватная, когда кто-то из них в опасности.
- Мудак, которые подставит всех, чтобы спасти свою шкуру.
- Кто-то, прячущий крошечный след укуса. Кто именно, ты не знаешь.

За каждый вариант, который ты выберешь сверх того, что должен, все в группе отмечают опыт.

А вот новый базовый ход для Постапокалипсиса на основе кельтской фэнтези железного века, которую я обдумываю:

Когда ты заседаешь в совете действуй [.] + достойно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 2 шанса. Когда кто-то предлагает вариант действий, трать шансы 1 к 1.

- поставь +1 на их предложение;
- поставь –1 на их предложение.

По завершению совета любой вариант действий может иметь максимум +4 или –4. Избытки уходят.

Когда ты следуешь варианту действия, ты можешь тратить ставку на него 1 к 1, чтобы получить +1 к броску.

А вот пара ходов от Мэтта Уилсона, для использования в игре о приключениях на космическом корабле:

Сплетничать или впечатлить кого-то

Сплетни требуют времени. Важные люди или инопланетяне, вероятно, воспримут тебя как союзника. Действуй [.] + гладко.

230 – Постапокалипсис

- На 10+ получи +1 взаимопонимание с ними в конце беседы.
- На 7–9 получи +1 взаимопонимание с ними в конце беседы, но твои сплетни привлекают внимание врага.
- При провале МЦ делает соответствующий жёсткий ход.

Напомнить про долг

Если персонаж МЦ тебе за что-то должен, можешь потратить долг, чтобы что-то получить взамен. Когда ты напоминаешь про долг, учти  + взаимопонимание.

- На 10+ персонаж МЦ оказывает услугу, по проблеме.
- На 7–9 персонаж МЦ оказывает услугу, и МЦ выбирает одно:
 - Персонаж МЦ раздражён и требует взамен на +1 долг больше, чем обычно.
 - Персонаж МЦ не может оказать услугу сейчас, потому что у него небольшие проблемы.
- При провале МЦ делает соответствующий жёсткий ход.

А вот пара новых ходов персонажей от Тони Даулера, для использования в олдскульной игре о путешествиях в подземельях.

Маг: Сотворить заклинание (интеллект)

Тайная магия требует формул, ритуалов и жизненной энергии самого мага.

На 7–9: Игрок выбирает 1.

На 10+: Игрок выбирает 2.

- Заклинание не забыто.
- Заклинание обладает мощным эффектом (максимальный урон).
- Эффект заклинания усилен (двойная дальность, длительность или количество целей).
- Заклинание не даст осечки.

Следопыт: Охота и выслеживание (мудрость)

Следопыт может сохранять и тратить шансы пока продолжает выслеживание. Пока следопыт сохраняет шансы, его/её нельзя застать врасплох или сбить со следа (но на то, чтобы идти по нему, может потребоваться тратить шансы).

На 7–9: Игрок выбирает 2

На 10+: Игрок выбирает 3

- Идти по следу существа, пока оно значительно не меняет направление или способ передвижения
- Получить достаточное представление о цели, как если бы следопыт мог осмотреть её с расстояния нескольких ярдов
- Определить, в каком направлении отправилась цель, когда изменила способ передвижения, попыталась сбить со следа или резко поменяла направление движения.

Жрец: Изгнание нежити

Жрец может угрожать насилем нежити, используя не Силу, а Мудрость (это называется изгнание). При этом наносится урон 2d6 на уровень жреца, и его можно поделить как угодно между затронутой нежитью.

А вот несколько новых базовых ходов от Джона Харпера для основанной на Постапокалипсисе паркурной игре, над которой он работает:

Когда ты движешься с помощью **паркура**, действуй +быстро. При успехе ты получаешь Поток. На 10+ получи 2 Потока. На 7–9 получи 1 Поток. Пока ты бежишь трать Поток чтобы:

- Избежать урона.
- Обойти препятствие.
- Благодаря скорости и инерции получить +1 к следующему ходу.
- Сохранить скорость и инерцию, когда иначе бы ты их потерял.
- Издать меньше шума, чем должен.

Если ты останавливаешься, ты теряешь весь Поток.

Когда тебе надо **шевелить задницей**, действуй +быстро. На 10+ ты отрываешься или догоняешь. На 7–9 ты отрываешься или догоняешь, но тебе придётся не распускать юни или напрячься, в зависимости от ситуации. При провале ты отстаешь или тебя догоняют и МЦ, как обычно, делает жёсткий ход.

Когда ты устал, но тебе надо **напрячься**, действуй +грубо. На 10+ ты немного выдохся, но можешь продолжать. На 7–9 либо быстро передохни, либо получи –1 постоянно, пока не передохнёшь.

Если ты **прибегаешь к насилию**, действуй +грубо. При успехе ты наносишь урон (за вычетом брони), шумишь, тратишь энергию, перестаёшь двигаться и должен прийти в себя, прежде чем действовать снова. Кроме того, на 10+ выбери что одно из следующего правда:

- Ты нанёс ужасающий урон.
- Ты нанёс урон всем в пределах досягаемости твоего оружия.
- Ты получил мало урона.
- Ты быстро пришёл в себя и можешь сразу действовать снова.
- Ты сберёг энергию.

Крутые штуки.

- Делать новую игру на основе Постапокалипсиса означает делать специальные ходы. Персонажи, характеристики, барахло и прочее в игре существует ради этих ходов.

Архитектура ходов

Вкратце взглянем на структуру ходов Постапокалипсиса. Все ходы имеют форму «когда ___, то ___». Например:

Действовать под огнём [базовый]

Когда ты действуешь под огнём или залёг, чтобы переждать огонь

То действуй +круто

На 10+ ты это делаешь

На 7–9 ты содрогаясь, колеблешься или медлишь

И МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор

При провале МЦ может сделать настолько прямой и жёсткий ход, насколько захочет.

Когда...

Когда персонаж действует. Примеры: *угрожать насилем* [базовый], *читать вещи* [технарь], *потрясающее представление* [артист].

Когда персонаж действует, и вмешиваются обстоятельства. Примеры: *действовать под огнём* [базовый], *глубинное сканирование мозга* [мозгач], *халтура* [комбинатор].

Обстоятельства могут быть как в мире персонажа (*глубинное сканирование мозга* «когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то»), так и в реальном мире, за столом (*халтура* «между встречами или когда в игре происходит затишье») или и так и так.

Когда вмешиваются обстоятельства и действие не требуется. Примеры: *конец встречи* [базовый], *прикосновение смерти* [ангел], *богатство* [вожак].

Опять же, обстоятельства могут быть как в мире персонажа (прикосновение смерти «когда тот, о ком ты заботишься, умирает»), так и в реальном мире, за столом (богатство «в начале встречи») или и так и так.

Когда персонаж что-то использует. Примеры: *погружение* [второстепенный], *комплект ангела* [второстепенный], *мастерская* [второстепенный], *очки, набор для ухода за кожей и волосами* [второстепенный].

С этих пор. Примеры: *безжалостная* [чертовка], *ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ!* [стрелок], *долбанутый псих* [гуру].

Прямо сейчас и всё. Примеры: *лазарет* [ангел], *а ещё у меня есть танк* [водила], *изношенная грань реальности* [технарь].

То...

Действуй. Примеры: *соблазнить или манипулировать* [базовый], *когда ты получаешь урон* [второстепенный], *процветание* [гуру]. Используй 10+ (полный успех), 7–9 (частичный успех) и провал; или же 12+ (исключительный успех), 10-11 (полный успех), 7–9 (частичный успех) и провал.

Замени характеристику. Примеры: *противоестественная трансмутация страсти* [мозгач], *внушающий доверие* [комбинатор], *пугающе сосредоточен* [технарь].

Замени или сделай другой ход. Примеры: *соблазнение или манипуляция* (другой персонаж игрока, если отказывается) [базовый], *дать кому-то 1 бартер с определёнными условиями* [второстепенный], *прямая проекция шёпота в мозг* [мозгач], *читать вещи* (при провале) [технарь], *гиттоз* (другой персонаж игрока) [артист].

Активируй метку на чем-то. Примеры: *богатство* [вожак], *процветание* [гуру], *халтура* [комбинатор].

Измени характеристику, подчёркивание характеристики, снаряжение, метки и т.д. Примеры: *конец встречи* [базовый], *невероятные рефлексy* [чертовка], *грёбаное ворьё* [чоппер], *коллекционер* [води́ла], *храбр до одури* [стрелок], *изношенная грань реальности* [технарь].

Нанеси урон. Примеры: *угрожать насилием* [базовый], *безжалостная* [чертовка], *мозговая марионетка* [мозгач].

Исцели урон. Примеры: *комплект ангела* [второстепенный], *целительное касание* [ангел].

Измени бросок или броски. Примеры: *оценить ситуацию* [базовый], *помочь или помещать* [базовый], *совершенные инстинкты* [чертовка], *лихой води́ла* [води́ла], *репутация* [комбинатор].

Выбери варианты. Примеры: *взять силой* [базовый], *идти на шумный рынок поселения* [второстепенный], *погружение* [второстепенный], *вожак стаи* [чоппер], *халтура* (на 7–9) [комбинатор].

Получи и потрать шансы. Примеры: *оценить человека* [базовый], *неистовство* [гуру], *нутром чувствует* [технарь], *гинноз* [артист].

Спроси и ответь. Примеры: *оценить человека* [базовый], *открыть разум мировому вихрю* [базовый], *глубинное сканирование мозга* [мозгач].

Напрямую измени обстоятельства. Примеры: *действовать под огнём* [базовый], *взять силой* [базовый], *опасная и сексуальная* [чертовка], *вожак стаи* [чоппер], *репутация* [комбинатор], *потерянный* [артист].

Отметь круг опыта. Примеры: *соблазнение или манипуляция* (другой персонаж игрока) [базовый], *конец встречи* [базовый], *озарение* [второстепенный], *прав как всегда* [технарь].

Обратись к определённой подробности. Примеры: *соблазнение или манипуляция* (скажи ему, что ты хочешь, чтобы он сделал) [базовый], *конец встречи* (назови другого персонажа игрока) [базовый], *мозговая марионетка* (встроить в его разум приказ) [мозгач] *да пошло оно всё нахер* (скажи, как хочешь сбежать) [стрелок], *искусный и грациозный* (назови персонажа МЦ) [артист].

Примечание и анализ

Сложный ход персонажа может использовать немало этих опций в зависимости от результата броска и нескольких решений. Например:

Мозговая марионетка [мозгач]

Когда когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то [вмешиваются обстоятельства]

И ты встраиваешь в его разум приказ [персонаж действует]

234 – Постапокалипсис

То действуй [••••]+странно [действуй]

На 10+ получи 3 шанса [получи и потрать шансы]

На 7–9 получи 1 шанс [получи и потрать шансы]

И на своё усмотрение, в любых обстоятельствах, ты можешь тратить шансы 1 к 1 [получи и потрать шансы]

Чтобы [выбери варианты]

- нанести 1 урон (бб) [нанеси урон]

- он немедленно получает –1 к своему действию [измени бросок или броски]

Или иначе, когда он исполняет твой приказ [персонаж действует (для персонажа игрока) или вмешиваются обстоятельства (для персонажа МЦ)]

То это отнимает у тебя все оставшиеся шансы [получи и потрать шансы]

При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя [нанеси урон]

Кстати, я не советую писать новые ходы в виде такой диаграммы, разве что ты решишь, что тебе так гораздо удобнее их понять. Я так никогда не делаю.

Также ход персонажа может потребовать, чтобы разные игроки приняли различные решения. Например:

Репутация [комбинатор]

Когда ты встречаешь кого-то важного (на твой взгляд) [решение игрока]

То действуй [••••]+круто

При успехе он о тебе слышал, и ты говоришь, что именно [решение игрока]

И МЦ обеспечит соответствующую реакцию [решение МЦ]

На 10+ ты ещё и получаешь +1 к следующему броску с ним

При провале он о тебе слышал, но что именно решит МЦ [решение МЦ]

В случае ходов, которые позволяют персонажу одного игрока напрямую атаковать персонажа другого, важно следить, чтобы возможность принятия решений переходила взад-вперёд от одного игрока к другому. Особенно важно дать жертве принять какое-то решение или возможность повлиять на исход, когда атакующий побеждает:

Соблазнить или манипулировать [базовый]

Когда ты пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им

То действуй [••••]+пылко

В случае персонажа МЦ

При успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал [решение МЦ]

И делает, если ты обещаешь [решение игрока]

На 7–9 сначала ему нужны чёткие гарантии прямо сейчас [решение МЦ]

И делает, если ты их предоставляешь [решение игрока]

В случае персонажа игрока

На 10+ оба варианта

На 7–9 выбери 1 [решение атакующего]

- *если он это делает, он отмечает опыт* [решение защищающегося]
- *если он отказывается — это действие под огнём* [решение защищающегося]

При провале МЦ *может сделать настолько прямой и жёсткий ход, насколько захочет* [решение МЦ]

Взгляни на ходы, ты увидишь, что эта схема повторяется снова и снова. Передай право принять решение жертве, защитнику или проигравшему. Никто не должен побеждать тут и там, никто не должен проигрывать и выводиться из игры.



ЛЮДОГРАФИЯ



ЛЮДОГРАФИЯ

Цитаты

Грэхэм Уолмсли, Микаэль Хонкала, Шрейяс Сампат.

Примеры специальных ходов

Бен Рей, Джон Харпер, Джонстон Метцгер, Мэтт Уилсон, Тони Даулер. Используются с их любезного разрешения.

Разработка

Элизабет Шумейкер, Эмили Кэа Босс, Джоди Левайн, Джошуа А.С. Ньюман, Джулия Бонд Эллингбоу, Мегуэй Бэйкер, Роб Бол, Шрейяс Сампат, Тони Пейдж.

Плейтестеры

Адам Коубел, Алекс Даннинг, Алекс Митчел, Андржей Язински, Бен Рей, Брэндон Амансио, Брендан Адкинс, Брайан Мадор, Брин Боез, Чарльз Перес, Крис Ханнеган, Крис Гудвин, Конрад К, Кристал Бен Эзра, Дэниэль Вуд, Дауманта Липскис, Дейв, Дила Боутес, Элизабет Шумейкер, Эмиль Браун, Энрике Де Хесус, Эрик Хансон, Габриэль Бен Эзра, Грэхэм Уолмсли, Гжегож Осик, Гай Миллнер, Ганс Оттерсон, Гарри Ли, Джексон Тегу, Ян Лащак, Джейсон Петраско, Джо Будиник, Джо Макдоналд, Джоел Шемперт, Джон Эгард, Джон Харпер, Джон Келли, Джонстон Метгер, Джон Богарт, Джонатан Уолтон, Джулиан Майклз, Юлиуш Добожевски, Карина Грай, Карлина Лукашик, Кит Блокер, Конрад Филипович, Кукка Веннамо, Луис Казановас, Микаэль

Хонкала, Морган Пристнол, Ной Богарт, Ола Самонек, Паоло Робино, Паси Лайтакари, Пол Риддл, Ральф Мацца, Ракель Маттон, Райан Данлеви, Рай, Сабрина Собчик, Сейдж Латорра, Сэм Хокен, Сара Монгиат, Шон Бирд, Сет Бег-Эзра, Шэннон Риддл, Шон Виттенбург, Шрейяч Сампат, Саймон Гоу, Саймон «Бистмастер» Роджерс, Стив Демпси, Томас Лоуренс, Тим Ральфз, Тимо Ньютон, Тодд Фьюист, Тони Даулер, Томас Ладесойя, Твайла Кэмпбелл, Уильям Бёрк, Зак Гринвосс, Захари Крамер.

Если я пропустил ваше имя, прошу прощения! Напишите мне, я внесу вас в следующий тираж.

Игры, оказавшие влияние*

3:16, Грегор Хаттон
Ars Magica, Lion Rampant
Bacchanal, Пол Чеге
The Burning Wheel, Люк Крейн
The Mountain Witch, Тимоти Кляйнерт
Mouse Guard, Люк Крейн
Primetime Adventures, Мэтт Уилсон
Shadow of Yesterday, Клинтон Р. Никсон
Sorcerer; Sorcerer's Soul; Sex & Sorcery, Рон Эдвардс
Spione, Рон Эдвардс
Talislanta, Bard Games
Trollbabe, Рон Эдвардс
XXXXtreme Street Luge, Бен Леман

Ходы персонажей основаны на секретах (secrets) из *The Shadow of Yesterday* Клинтон Р. Никсона. Подчёркивание характеристик работает почти так же, как и ключи (keys) из той же игры.

Также подчёркивание характеристик сделано под влиянием писем поклонников (fan mail) из *Primetime Adventures* Мэтта Уилсона.

Механика истории основана на правилах доверия (trust) из *The Mountain Witch* Тимоти Кляйнерта.

Вопросы-ставки основаны на ставках (stakes) из *Trollbabe* Рона Эдвардса.

Счётчики основаны на взрывах (bangs) из *Sorcerer* Рона Эдвардса.

Создание поселения (и прочее) основано на создании ордена (covenant) в *Ars Magica* (2-ое издание) от Lion Rampant.

Секс-ходы персонажей созданы под влиянием *Sex & Sorcerer* Рона Эдвардса

Буклеты персонажей сделаны под влиянием *XXXXtreme Street Luge* Бена Лемана

Ходы «сообщи возможные последствия и задай вопрос» и «предложи возможность с ценной или без» частично основаны на *Taxi Service on Al Amarja* Джонатана Твита.

Общий дизайн игры основан на статье *Narrativism: Story Now* Рона Эдвардса.

***На момент перевода «Постапокалипсис» большинство этих игр на русском языке не издавалось.**

Ресурсы

Постапокалипсис по-русски (safgang.ru/)

Studio 101 (studio101.ru/othergames/AW01PDF)

Сообщество *Постапокалипсиса* (imaginaria.ru/blog/aw/)

Страница SaF Gang Design (vk.com/aw_rus)

Barf Forth Apocalyptica (apocalypse-world.com)

The Forge (indie-rpgs.com)

The Game Design Studio (glyphpress.com/talk/forum/)

Story Games (story-games.com)

Книга, иллюстрации, помощь в концепции и вдохновение: Бен Леман, Брет Гиллан, Кристофер Кубашик, Элизабет Шумейкер, Ясон Морнингстар, Джон Харпер, Джошуа А. С. Ньюман, Кит Сенковски, Мэтт Уилсон, Саймон Кэрриер.

Шон М.: «Судя по моему опыту с порно, представления людей о сексе — полный отстой, поэтому если снимать об этом фильм — будет такой же отстой. Если только не вымазаться грязью и не надеть противогаз. Вот тогда можно отлично повеселиться, да ещё и заработать на проезд».

Большое всем спасибо.

Влияние масс-культуры

Что-то из этого я рекомендую с энтузиазмом, что-то с осторожностью, а что-то вообще бы не советовал. Ну, знаешь, как оно бывает.

12 обезьян (1995)

28 дней спустя (2002)

Bone Machine Тома Уэйтса (1992)

«Ессе Homo,» «Hydroxyzinum City,» Job Karma (2004, 2005)

Pandora Radio, как следует отфильтрованное

Red of Tooth and Claw Murder By Death (2008)

The Proposition Nick Cave & Warren Ellis (2005)

Who Will Survive, and What Will Be Left of Them? Murder by Death (2003)

Безумный Макс 2: Воин дорог (1981)

Город потерянных детей (1995)

Город Эмбер (2008)

Дальний север (2007)

Дитя человеческое (2006)

Домино (2005)

Дорога Кормака Маккарти

Книга Илая (2010)

Кровавый меридиан Кормака Маккарти (1985)

Кукольный дом (2009–2010)

Лес рук и зубов Кэрри Райан (2009)

Лестница Иакова (1990)

Машинное лето Джона Краули (1979)

Миссия Серенити (2005)

Навиская из Долины ветров (1984)

Остаться в живых (2004–2010)

Принцесса Мононоке (1997)

Пятый элемент (1997)

Светлячок (2002–2003)

Сигнал (2007)

Слепота (2008)

Судный день (2008)

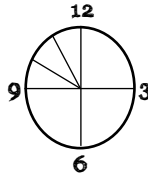
Супернатуралист Оуэна Колфера (2005)

Сыны анархии (2008–2010)

Энфлакс (1991)

Я — легенда (2007)

Счётчик



Если ты не дитя 80-х родом из США, ты можешь и не знать, что тогда у нас были счётчики, как сейчас цветовая градация уровня угрозы. 12:00 означало взаимное ядерное уничтожение СССР и США. Но дело в том, счётчик никогда не опускался ниже 11:45, как и сейчас уровень угрозы не ставят ниже жёлтого. Счётчик, в отличие от настоящих часов, не был распределён равномерно, по одному делению на 6 градусов. До 11:45 он был абстрактный, даже отвлечённый. Детализация начиналась после 11:45.

Вот почему счётчики в Постапокалипсисе устроены именно так.

Бензин

Когда разработка игры уже зашла довольно далеко, кто-то сказал мне, что бензин безумно быстро испаряется. Через 50 лет после апокалипсиса? Да нет у нас ни капли бензина.

Оказывается, я могу это пережить.

Если тебя это достаёт, представь, что я имел в виду биодизель. Биодизель, наверное, не испаряется, как бензин. Так что перед самым апокалипсисом мы все перешли на био, ага? Походу, нас это всё равно не спасло.

Инди-издание ролевых игр

Пионерами в этой области издания ролевых игр стали Рон Эдвардс и Клинтон Р. Никсон. Без их работы, вложений и поддержки, лично я бы до сих пор переплетал книги вручную на полу у себя в гостиной.

Информацию о разработке и издании собственной ролевой игры можно найти на сайте indie-rpgs.com.

Апоклипоп-корн

Сделай попкорн. Растопи масло В растопленное масло добавь острого тайского соуса. Пару хороших порций. Не скупись — Постапокалипсис настал!





УКАЗАТЕЛЬ ХОДОВ

А ещё у меня есть танк [водила] 29, 182, машина.

Безжалостная [чертовка] 66, 191, урон.

Благодать на поле боя [ангел] 17, 178, броня.

Богатство [вожак] 34, 183, жёстко, поселение.

Боевые инстинкты [стрелок] 56, 189, жёстко вместо странно.

ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ! [стрелок] 56, 189, урон.

Взять силой [базовый] 74, 158, жёстко.

улучшенный, 153.

Видения смерти [чертовка] 66, 191, странно.

Внушающий доверие [комбинатор] 44, 186, круто вместо пылко, история вместо пылко.

Вожак стаи [чоппер] 71, 192, жёстко, банда.

Всегда готов сбежать [комбинатор] 44, 186, круто.

Гипноз [артист] 23, 181, пылко.

Глубинное сканирование мозга [мозгач] 50, 187, странно.

Глубинные озарения [технарь] 61, 190, странно.

Готов к неизбежному [стрелок] 56, 189, комплект ангела.

Грёбаное ворьё [чоппер] 71, 193, жёстко, банда.

Да пошло оно всё нахер [стрелок] 56, 188, жёстко.

Дать кому-то 1 бартер [второстепенный, бартер] 77, 173, бартер вместо пылко.

Действовать под огнём [базовый] 74, 158, круто.

улучшенный, 153.

Довести до конца чужой ход [второстепенный, дополнительный для битвы] 79, 176, история.

Долбанутый псих [гуру] 39, 185, странно.
Заглянуть в душу [гуру] 39, 185, странно вместо истории.
Закалённый в боях [стрелок] 56, 188, жёстко вместо круто.
Защита свыше [гуру] 39, 185, броня.
Изношенная грань реальности [технарь] 61, 190, мастерская.
Искусный и грациозный [артист] 23, 180, пылко.
К стенке не припрёшь [водила] 29, 182, умно вместо круто.
Коллекционер [водила] 29, 182, машина.
Конец встречи [базовый] 76, 171, история.
Кровожадный [стрелок] 56, 189, урон.
Лазарет [ангел] 17, 178, мастерская.
Лечить урон другого персонажа [второстепенный, урон и лечение] 77, 173, история.
Лидерство [вожак] 34, 183, жёстко, банда.
Лихой водила [водила] 29, 181, машина.
Мозговая марионетка [мозгач] 50, 188, странно.
Нанести урон другому персонажу [второстепенный, урон и лечение] 77, 173, история.
Невероятные рефлексy [чертовка] 66, 192, броня.
Неистовство [гуру] 39, 184, странно.
Непроизвольная восприимчивость мозга [мозгач] 50, 187, странно вместо умно.
Нутром чует [технарь] 61, 190, странно.
Обворожительный [артист] 23, 180, пылко.
Озарение [второстепенный, последователи] 78, 174, бонус.
Опасная и сексуальная [чертовка] 66, 191, пылко.
Оппортунист [комбинатор] 44, 186, круто вместо истории.
Открыть свой разум мировому вихрю [базовый] 76, 168, странно.
улучшенный, 153.

Оценка напряжённой ситуации [базовый] 75, 165 умно.

улучшенный, 153.

Оценка человека [базовый] 75, 166 умно.

улучшенный, 153.

Погружение [второстепенный, мастерская, последователи] 78, 174, странно.

Пойти на рынок поселения [второстепенный, бартер] 78, 173, умно.

Получить урон [вспомогательный, урон и лечение] 77, 172, урон.

Помочь или помешать [базовый] 76, 170, история.

Послать всё нахер и залечь [второстепенный, дополнительный для битвы] 79, 176, умно.

Потерянный [артист] 23, 180, странно.

Потрясающее представление [артист] 23, 180, эффект.

Прав как всегда [технарь] 61, 190, бонус.

Прикосновение смерти [ангел] 17, 179, странно.

Прикрывать огонь [второстепенный, дополнительный для битвы] 79, 175, круто.

Противоестественная трансмутация страсти [мозгач] 50, 187, странно вместо пылко.

Профессиональное сострадание [ангел] 17, 178, умно вместо истории.

Процветание [гуру] 39, 184, последователи.

Прямая проекция шёпота в мозг [мозгач] 50, 188, странно.

Пугающе сосредоточен [технарь] 61, 190, странно вместо круто.

Репутация [комбинатор] 44, 186, круто.

Сверхъестественная произвольная настройка мозга [мозгач] 50, 187, странно.

Соблазнить или манипулировать [базовый] 75, 164, пылко.

улучшенный, 153.

Совершенные инстинкты [чертовка] 66, 191, умно.

Сообщить, что ты чего-то хочешь [второстепенный, бартер] 78, 173, бартер.

Сорвиголова [водила] 29, 182, броня.

Угрожать кому-то насилием [базовый] 74, 160, жёстко.

улучшенный, 153.

Удерживаешь плохо обороняемую позицию или образ действия [второстепенный, дополнительный для битвы] 79, 176, жёстко.

Халтура [комбинатор] 44, 185, круто, гешефты.

Харизматичный [гуру] 39, 184, странно вместо пылко.

Холодна как лёд [чертовка] 66, 191, круто вместо жёстко, история вместо жёстко.

Храбр до одури [стрелок] 56, 189, жёстко.

Целительное касание [ангел] 17, 179, странно.

Читать вещи [технарь] 61, 189, странно.

Чутьё [водила] 29, 182, умно вместо странно.

Шестое чувство [ангел] 17, 178, умно вместо странно.

Ходы персонажей, отсортированные по характеристикам

круто

Внушающий доверие [комбинатор] 44, 186, круто вместо пылко, история вместо пылко.
Всегда готов сбегать [комбинатор] 44, 186, круто.
Закалённый в боях [стрелок] 56, 188, жёстко вместо круто.
К стенке не припрёшь [води́ла] 29, 182, умно вместо круто.
Оппортунист [комбинатор] 44, 186, круто вместо истории.
Пугающе сосредоточен [технарь] 61, 190, странно вместо круто.
Репутация [комбинатор] 44, 186, круто.
Халтура [комбинатор] 44, 185, круто, гешефты.

жёстко

Богатство [вожак] 34, 183, жёстко, поселение.
Боевые инстинкты [стрелок] 56, 189, жёстко вместо странно.
Вожак стаи [чоппер] 71, 192, жёстко, банда.
Грёбаное ворьё [чоппер] 40, 222, жёстко, банда.
Да пошло оно всё нахер [стрелок] 56, 188, жёстко.
Закалённый в боях [стрелок] 56, 188, жёстко вместо круто.
Лидерство [вожак] 34, 183, жёстко, банда.
Холодна как лёд [чертовка] 66, 191, круто вместо жёстко, история вместо жёстко.
Храбр до одури [стрелок] 56, 189, жёстко.

пылко

Внушающий доверие [комбинатор] 44, 186, круто вместо пылко, история вместо пылко.
Гипноз [артист] 23, 181, пылко.
Искусный и грациозный [артист] 23, 180, пылко.
Обворожительный [артист] 23, 180, пылко.
Опасная и сексуальная [чертовка] 66, 191, пылко.
Противоестественная трансмутация страсти [мозгач] 50, 187, странно вместо пылко.
Харизматичный [гуру] 39, 184, странно вместо пылко.

умно

К стенке не припрёшь [води́ла] 29, 182, умно вместо круто.
Непроизвольная восприимчивость мозга [мозгач] 50, 187, странно вместо умно.
Профессиональное сострадание [ангел] 17, 178, умно вместо истории.

Совершенные инстинкты [чертовка] 66, 191, умно.

Чутьё [води́ла] 29, 182, умно вместо странно.

Шестое чувство [ангел] 17, 178, умно вместо странно.

странно

Боевые инстинкты [стрелок] 56, 189, жёстко вместо странно.

Видения смерти [чертовка] 66, 191, странно.

Глубинное сканирование мозга [мозгач] 50, 187, странно.

Глубинные озарения [технарь] 61, 190, странно.

Долбанутый псих [гуру] 39, 185, странно.

Заглянуть в душу [гуру] 39, 185, странно вместо истории.

Мозговая марионетка [мозгач] 50, 188, странно.

Неистовство [гуру] 39, 184, странно.

Непроизвольная восприимчивость мозга [мозгач] 50, 187, странно вместо умно.

Нутром чувствует [технарь] 61, 190, странно.

Потерянный [артист] 23, 180, странно.

Прикосновение смерти [ангел] 17, 179, странно.

Противоестественная трансмутация страсти [мозгач] 50, 187, странно вместо пылко.

Прямая проекция шёпота в мозг [мозгач] 50, 188, странно.

Пугающе сосредоточен [технарь] 61, 190, странно вместо круто.

Сверхъестественная произвольная настройка мозга [мозгач] 50, 187, странно.

Харизматичный [гуру] 39, 184, странно вместо пылко.

Целительное касание [ангел] 17, 179, странно.

Читать вещи [технарь] 61, 189, странно.

Чутьё [води́ла] 29, 182, умно вместо странно.

Шестое чувство [ангел] 17, 178, умно вместо странно.

Ходы персонажей без характеристик

А ещё у меня есть танк [води́ла] 29, 182, машина.

Безжалостная [чертовка] 66, 191, урон.

Благодать на поле боя [ангел] 17, 178, броня.

ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ! [стрелок] 56, 189, урон.

Готов к неизбежному [стрелок] 56, 189, комплект ангела.

Защита свыше [гуру] 39, 185, броня.

Изношенная грань реальности [технарь] 61, 190, мастерская.

Коллекционер [води́ла] 29, 182, машина.

Кровожадный [стрелок] 56, 189, урон.

Лазарет [ангел] 17, 178, мастерская.

Лихой водила [водила] 29, 181, машина.
Невероятные рефлексy [чертовка] 66, 192, броня.
Прав как всегда [технарь] 61, 190, бонус.
Процветание [гуру] 39, 184, последователи.
Потрясающее представление [артист] 23, 180, эффект.
Сорвиголова [водила] 29, 182, броня.

Тематический указатель

- Апокалиптика* 4, 13, 82, 92, 106, 148, 168
Бои 108, 126–147, 163
Ведение игры 90–102
Замысел 91
 Всегда говори 92
 Подготовка 103–125
 Правила 101
 Принципы 92–96
 Ходы 97–99
История 76, 77, 87, 138, 146, 152
Лечение 12, 144–146
Мировой вихрь 4, 13, 78, 95, 156, 168, 174, 180, 190, 224, 227
Опыт 13, 149
Основы 3–14
Первая встреча 103–110
 Буклет 111
Персонажи 4–8, 14–80, 83–85
 Ангел 15–20
 Артист 21–26
 Водила 27–31
 Вожак 32–36
 Гуру 37–41
 Комбинатор 42–47
 Мозгач 48–53
 Стрелок 54–58
 Технарь 59–63
 Чертовка 64–68
 Чоппер 69–73
Персонажи МЦ 94, 96, 108, 139–140
Подготовка к игре 9, 86, 111
Подчёркнутые характеристики 11, 80, 89, 148–149
Развитие 147–156
Снаряжение и барахло 12
 Банды 141, 206
 Бартер 195–197
 Бригады 216
 Броня 12, 86, 134, 136, 199
 Гешефты 207–209, 262–265.
 Мастерская 247–249.
 Машины 171–172, 229–247.
 Метки 238–241, 249–251.
 Навар и проблемы 216–219
 Оружие 12, 134, 199–201
 Поселения 213–216
 Последователи 213–216
Создание персонажа 81–89
Специальные ходы 120, 220–235
Увечья 12, 165–166.
Урон 12, 79, 133–144
Фронты 113–125
 Глубокий тыл 121
 Действующие лица 121
 Замысел / тёмное будущее 120
 Основной недостаток 114
 Ставки 120
 Счётчики 121
Характеристики 11, 85
Ходы игроков 9, 85
 Базовые ходы 74–76, 158–172
 Взаимные помехи 170–171
 Второстепенные ходы 172–176
Улучшение ходов 80, 153–156
Ходы персонажей 177–193